DIE NEUEN MODELLE: 16 GÜNSTIGE GRAFIKKARTEN IM TEST

PC Games

Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

2 DVDs + 32 EXTRA-SEITEN

MIT TOP-VOLLVERSION

ARCANIA GOTHIC 4

Topaktuelles Rollenspiel aus dem Jahr 2010: Spitzengrafik, massig Quests, riesige Spielwelt!

Weltweit zum ersten Mal auf Heft-DVD

1. ARCANIA: GOTHIC 4
32 SEITEN KOMPLETTLÖSUNG
Komplettlösung, Tipps, Weltkarte, alle Tränke und Rezepte!

2. BONUS-DVD
50 MINUTEN HI-RES-VIDEOS & 4 DEMOS
Demos: Carrier Command Torchlight 2 • Chaos auf Deponia • Geheimakte 3

ERSTER TEST DER PC-VERSION

HITMAN ABSOLUTION

DER BESTE HITMAN ALLER ZEITEN! Geniale Atmosphäre, mehr Abwechslung und hoher Wiederspielwert dank Contracts-Modus!

STAR CITIZEN

Online-Weltraum-Shooter mit Cry-Engine 3-Grafik: Das neue Projekt des Wing Commander-Schöpfers!

11/12 | € 6,99



4 397178 706992 11

Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30

www.pcgames.de

SPIELE-TESTS AUF ÜBER 50 SEITEN

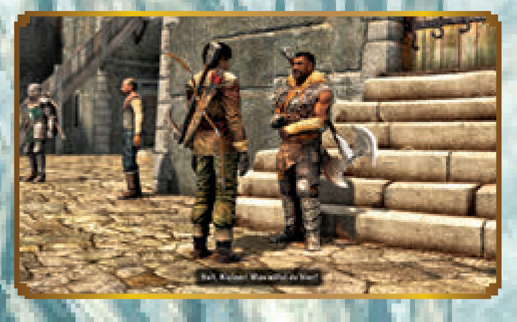
DISHONORED • XCOM: ENEMY UNKNOWN
FUSSBALL MANAGER 13 • WAR OF THE ROSES
WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA •
TORCHLIGHT 2 • CHAOS AUF DEPONIA U. V. M.

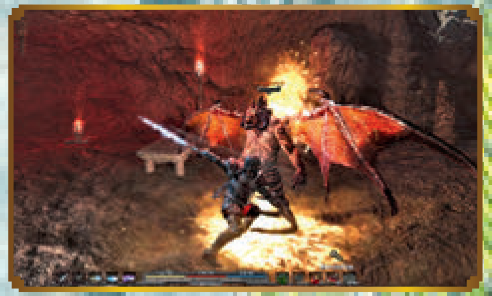

INFERNUM


EXE Games

... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD



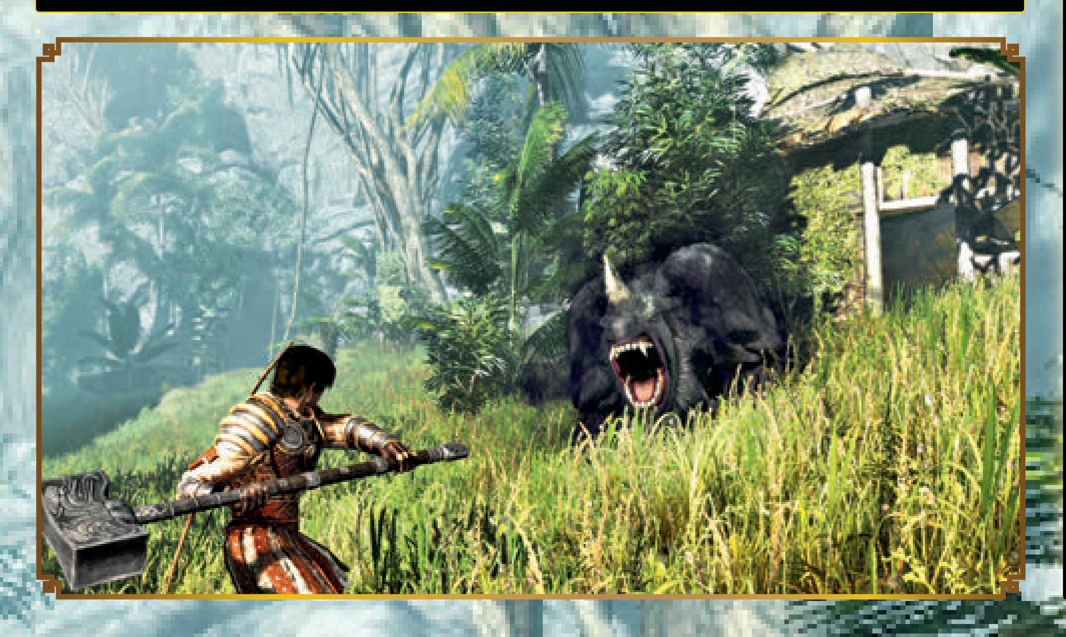




ARCANIA: GOTHIC 4

Eine weitere Vollversions-Weltpremiere bei PC Games: Freuen Sie sich auf ein wunderschönes, topaktuelles Rollenspiel-Abenteuer! Denn **Arcania: Gothic 4** ist erst vor zwei Jahren erschienen und glänzt daher mit sehenswerter Grafik, die mit Tag-und-Nacht-Wechseln und einer abwechslungsreichen Spielwelt daherkommt. Zur Atmosphäre tragen nicht nur die liebevoll gestalteten Landschaften und Städte bei, auch Sprachausgabe (inklusive bekannter Synchronsprecher) und Musikuntermalung überzeugen. Wer sich im **Gothic**-Universum auskennt, wird viele gute (und weniger gute) alte Bekannte wieder treffen, darunter Diego, Milten oder Gorn. Und natürlich gibt es nicht nur entlang der Hauptstory, sondern auch abseits der Quests viel zu erforschen und zu entdecken.

System-Voraussetzungen:
Windows XP/Vista/7, Intel Pentium IV 3,2 GHz / AMD Athlon 3500+, 1 GByte RAM (Windows XP), 1,5 GByte RAM (Vista), ca. 10 GByte freier Festplattenspeicher, DirectX 9.0c oder höher



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Teil 4 der legendären Rollenspiel-Saga (2010 erschienen)
- Lebendige Spielwelt mit weitläufigen Wäldern, Städten, Dungeons, Festungen, Tälern, Verliesen und Dörfern
- Wunderschöne, abwechslungsreiche Landschaften in verschiedenen Klimazonen
- Kämpfen Sie mit Waffen und mächtigen Zaubersprüchen!
- Fantastische Atmosphäre dank Tag-und-Nacht-Wechsel und Wettereffekten (Regen, Wind)
- Vielfältiges Handwerks- und Rüstungssystem

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
Arcania: Gothic 4

VIDEOS
20 Jahre PC Games: Die besten Spiele (Teil 2)
20 Jahre PC Games: Der Lesertag
Dishonored: Die Maske des Zorns (Test)
Rossis Welt (Folge 49)
Star Citizen (Extended Trailer)
Vollversion: Arcania – Gothic 4
XCOM: Enemy Unknown (Test)

TOOLS (SEITE 1+2)
7-Zip
Adobe Reader
VLC Player





ZUSÄTZLICH AUF EXTENDED-DVD

SPIELE-DEMOS
Chaos auf Deponia
Carrier Command: Gaea Mission
Geheimakte 3
Torchlight 2

VIDEOS
Anno 2070: Die Tiefsee (Test)
Assassin's Creed 3 (Vorschau)
Black Mesa: So spielt sich die Mod
Chaos auf Deponia (Test)
F1 2012 (Test)
Far Cry 3 (Vorschau)
I Am Alive (Test)
Metro: Last Light (Vorschau)
Of Orcs and Men (Test)
Star Citizen: Interview mit Chris Roberts
Torchlight 2 (Test)

Anzeige

Komplett-PC für Spieler



PC-Games-PC GTX660Ti-Edition

Nachdem Nvidia die Geforce GTX 660 Ti vorgestellt hat, darf ein neuer PC-Games-PC mit dieser Grafikkarte nicht fehlen. Falls Sie also auf der Suche nach einem Komplett-PC mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis sind, werden Sie in diesem Jahr keinen besseren PC finden. Den Rechner haben wir mit dem Intel Core i5-3570K ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. Ein Highlight ist in diesem PC auch die verbaute 128-GB-SSD aus Samsungs 830er-Serie. Als zusätzliches Datenlager dient außerdem eine 1.000-GB-HDD von Samsung. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Bei der Konfiguration dieses PCs wurde auch darauf geachtet, dass der Lärmpegel möglichst niedrig ausfällt. 1,3 Sone unter 2D und maximal 2,4 Sone unter 3D sind für einen Spielerechner ein guter Wert. Der Stromverbrauch liegt je nach Last zwischen 51 und 212 Watt.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) verkauft. ❑

PC-GAMES-PC GTX660TI-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/gtx660ti-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570K
Grafikkarte	Geforce GTX 660 Ti/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock B75 Pro3
SSD-Laufwerk	128-GB-SSD (Samsung 830series)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Samsung HD103SJ)
Speicher	8 GiByte DDR3-1600-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet Pure Power CM L8-430W
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall PCGH-Edition
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,3 Sone/31 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,4 Sone/39 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	51 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	212 Watt
3D Mark 11	P7.829, X2.639
Stalker: Call of Pripyat	68 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	80 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,98 Punkte
Preis mit Windows 7 64 Bit*	**€ 1.169,- (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 16.10.2012, unter www.pcgames.de/go/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.

GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570K mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

SSD/HDD | Neben einer 128-GB-SSD setzen wir in diesem PC auf eine 1.000-GB-HDD von Samsung.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1600-Speicher werden im neuen PC-Games-PC verbaut.

GRAFIKKARTE | Nvidias neue Geforce GTX 660 Ti ist natürlich das Highlight in diesem PC. Die Grafikkarte ist mit 2.048 MiByte Speicher ausgestattet.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine B75 Pro3 lässt keine Wünsche offen und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil mit der Bezeichnung Pure Power CM L8-430W hat Kabelmanagement und stellt 430 Watt Leistung zur Verfügung.



EDITORIAL

Rollenspielherbst



Petra Fröhlich,
Chefredakteurin

FREITAG | 5. Oktober 2012

Dichtes Gedränge in der Redaktion: Wir haben 20 Leser eingeladen, um mit dem Team den 20. Geburtstag von PC Games zu feiern. Wie es dabei zuging, erfahren Sie ab Seite 16. In den „Redaktionskonferenzen“ und beim abendlichen Abschluss-Essen lernten wir wieder unglaublich viel: Es ist beeindruckend, wie selbst kleine und kleinste Verbesserungen am Heft mit großer Aufmerksamkeit registriert werden. Umfragen hin oder her – es geht eben nichts über das unmittelbare Feedback von denjenigen, für die wir PC Games machen: Sie, unsere Leser und Abonnenten! Und falls Sie sich jetzt ärgern, dieses Ereignis verpasst zu haben: Für die kommenden Monate sind einige Sneak-Peek-Aktionen geplant, bei denen Sie gemeinsam mit den Redakteuren ein brandaktuelles Spiel antesten können. Achten Sie einfach auf die Ankündigungen im Heft, auf pcgames.de und auf der PC-Games-Facebook-Seite!

MONTAG | 8. Oktober 2012

Zugegeben, unsere nur spärlich bedruckten, doppelseitigen Heft-DVDs waren bislang nicht besonders hübsch anzusehen. Redaktion und Leser haben sich deshalb eine vollflächig farbige DVD gewünscht, auf der die wichtigsten Inhalte (Vollversion, Videos, Demos) auf einen Blick zu sehen sind. Jetzt ist es so weit: Alle DVDs liefern wir ab sofort in einer durchsichtigen Hülle aus, die sich bequem heraustrennen und auf Wunsch sauber aufbewahren lässt. Und auch das Wenden der DVD entfällt – es ist zwar genauso viel drauf wie bisher, aber alle Daten befinden sich nun auf derselben Seite. Auf vielfachen Wunsch haben wir zudem die Videos endgültig komplett auf das HD-Format umgestellt.

DONNERSTAG | 18. Oktober 2012

Witcher 2, **Skyrim**, **Risen 2** – das letzte Jahr geizte wahrlich nicht mit Solo-Rollenspielen. Und 2012? Fast durchgehend Fehlanzeige! Doch PC Games schafft Abhilfe und sorgt für Quest-Vergnügen an langen Herbst- und Winterabenden: Nach **The Elder Scrolls: Oblivion** geht es Schlag auf Schlag weiter mit **Arcania: Gothic 4**, das erst vor zwei Jahren erschienen ist. Auch im letzten Teil unserer großen Jubiläums-Serie ab Seite 106 dreht sich diesmal alles um die besten Rollenspiele der vergangenen 20 Jahre – gewählt von Lesern und Redaktion!

FREITAG | 19. Oktober 2012

Seit zwölf Jahren gibt es nun die **Hitman**-Serie; vor wenigen Monaten wurde die Indizierung des ersten Teils aufgehoben. Selbst wenn Sie den bisherigen Folgen der Auftragskiller-Saga wenig abgewinnen konnten, lohnt sich ein Blick auf **Hitman: Absolution** (erhältlich ab 20. November) – da sind sich unsere Tester einig. So viele Lösungswege, Freiheiten und Langzeitmotivation bot bislang kein **Hitman** zuvor. In PC Games lesen Sie den deutschlandweit ersten Test der PC-Version.

Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

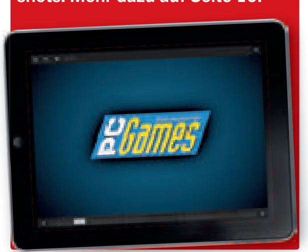
NEU AM KIOSK

PC-Games-Diablo-3-Bibel
Alle Klassen, alle Bosse, alle Schwierigkeitsgrade: Auf 260 (!) Seiten bleibt keine Frage unbeantwortet. Weitere Kapitel widmen sich dem Auktionshaus, dem Battle.net und dem **Diablo**-Universum. Den Schmökern bekommen Sie natürlich auch im Online-Shop (shop.pcgames.de).

PC Games Sonderheft „Mists of Pandaria“
Das große Kompendium zur vierten **World of Warcraft**-Erweiterung: 200 Seiten voller Tipps, Tricks und Guides. Das Heft enthält gleich zwei Beilagen zum Herausnehmen (Heroische Instanzen + Mönch-Klassenbuch). Im Sonderteil gibt es einen Einsteiger-Guide zu **Guild Wars 2**.

DIE APP IST DA!

PC Games gibt es ab Halloween (31.10.) auch als App fürs iPad und Android-Tablets. Die App enthält die Inhalte der gedruckten PC Games, ergänzt durch Videos, Trailer und zusätzliche Screenshots. Mehr dazu auf Seite 10!



INHALT 11/12

AKTUELLES
ab Seite 8

HARDWARE
ab Seite 128

THEMA

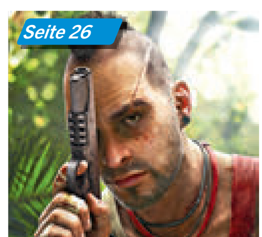
MAGAZIN
ab Seite 105

SERVICE

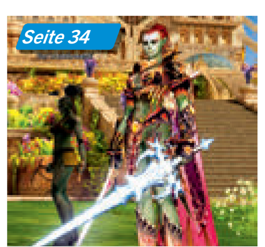
VORSCHAU
ab Seite 20


Seite 30

STAR CITIZEN
Entwickler-Legende Chris Roberts meldete sich im Oktober mit einem fulminanten Trailer zur Space-Sim **Star Citizen** zurück. Der Schöpfer von **Wing Commander**, **Freelancer** und Co. gab erste Fakten zum Spiel preis.


Seite 26

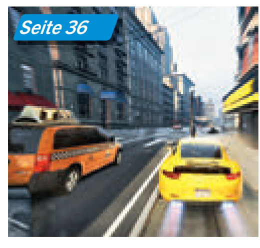
FAR CRY 3
Die PC-Version des irren Insel-Shooters anspielen? Das ließen wir uns nicht entgehen.


Seite 34

LINEAGE 2
Das koreanische Online-Rollenspiel erscheint überarbeitet als Free2Play-Titel. Was er alles bietet, zeigt unsere Vorschau.


Seite 22

METRO: LAST LIGHT
Beim Studiobesuch bei den **Metro**-Machern in Kiew gab es erste Einblicke in die geniale DX11-Grafik und die spannenden Gefechte im Spiel!


Seite 36

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Die **Burnout**-Macher von Criterion packten etliche Neuerungen in das aktuelle **NfS** – wir haben uns die fertige Konsolen-version angeschaut.


Seite 105

20 JAHRE PC GAMES: DIE BESTEN SPIELE, TEIL 2
Im abschließenden Special zum zwanzigjährigen Bestehen von PC Games stellen wir Ihnen Highlights der Genres Rollenspiele, Online-Rollenspiele, Action, Action-Adventure, Action-Simulationen und Sport vor.



Klassiker, Testsieger, Spieleperlen, wir lassen 20 Jahre Spielegeschichte Revue passieren.

TEST

ab Seite 38


Seite 40

HITMAN: ABSOLUTION

Als erstes deutsches Spielemagazin durften wir die neuen Aufträge des glatzköpfigen Agenten mit der Nummer 47 durchspielen. Wie gut **Hitman: Absolution** geworden ist, verrät unser Test.


Seite 76

DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS

Nach dreimaligem Durchspielen steht unser Testergebnis für Bethesdas Schleichabenteuer fest.


Seite 56

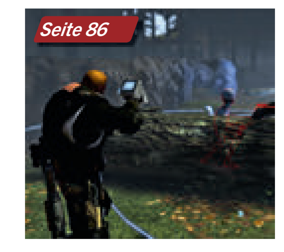
TORCHLIGHT 2

Dass nicht nur Blizzard Ahnung von Hack&Slay-Spielen hat, will Hersteller Runic Games erneut unter Beweis stellen. Unser Test zeigt, ob dies gelungen ist.


Seite 48

WRC 3

Staubige Pisten und heiße Rallye-Drifts. Auch im dritten Teil der Rennspielreihe geht's um die FIA World Rally Championship. Wir liefern den Test dazu.


Seite 86

XCOM: ENEMY UNKNOWN

Endlich gelangt der Mix aus Taktik-Gefechten und Strategie-Elementen auf den Testprüfstand.



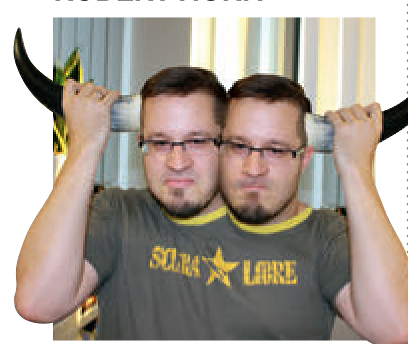
SPIELE IN DIESER AUSGABE



„Und der Kunde ist wieder einmal der Dumme.“

Legends of Pegasus startete mit großen Versprechungen über Spieltiefe, tolle Features und rosigen Aussichten für das Weiterleben durch Mod-Support – die volle Breitseite der PR-Hochglanzschaumwäsche. Was am Erscheinungstag übrig blieb, war ein Spiel, das einer Alphaversion glich. „Unspielbare Katastrophe“, urteilten nicht wenige Spieler und auch in unserem Test versagte das Weltraumspektakel. Die Quittung kam prompt: Es folgten einige hektische Softwareflicken und vor Kurzem musste der junge deutsche Entwickler Insolvenz anmelden. Weitere Patches für das noch immer nicht empfehlenswerte Spiel werden wohl nie erscheinen, denn aus rechtlichen Gründen können Sie den „Source Code nicht für eine freie Weiterentwicklung“ veröffentlichen. Damit fällt wohl die Möglichkeit von Fan-Patches flach und die Spieler bleiben auf einer verbugten Software sitzen. Mehr als unschön für die Käufer. Peinlich für den Publisher. Vielleicht sollte man die nächste Qualitätssicherung via Crowdfunding finanzieren …

HORN DES MONATS*
ROBERT HORN



Der Vater des Titels riss ihn in dieser Ausgabe selbst an sich. Robert führte im Test zu **Borderlands 2** (PC Games 10/2012) in der Pro&Contra-Liste die „wunderbar abgedrehte Spielwelt“ gleich zweimal als positiven Kritikpunkt auf. Da unser geschätzter Kollege bald Vater wird, sei ihm das verziehen. Denn dann wird er wohl auch bald andere Sachen doppelt sehen. Schlafentzug führt nämlich häufig zu Halluzinationen. Gute Nacht!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

KICKSTARTER

Von Rekordbrechern und Wackelkandidaten


Die Grafik von **Project Eternity** wird komplett in 3D gerendert und dann nachträglich in einen 2D-Stil umgewandelt. Wie schick das am Ende aussieht, zeigt dieser allererste Screenshot zum Spiel.

Die Crowdfunding-Plattform Kickstarter erfreut sich in den letzten Monaten enormer Beliebtheit bei Spielern sowie Spieleentwicklern, wenn es um schwarmfinanzierte Spiele geht. Den neuesten Beweis dazu lieferte das kürzlich erfolgreich finanzierte Rollenspiel **Project Eternity** – über 4 Millionen Dollar konnte Entwickler Obsidian per Kickstarter und PayPal dafür zusammentragen! Damit überflügelt **Project Eternity** sogar die Spendensumme für das **Double Fine Adventure** von Tim Schäfer (3,3 Mio. Dollar) und hält nun den Spendenrekord für Spieleprojekte auf Kickstarter. Knapp 74.000 Leute zückten den Geldbeutel, um das Projekt auf den Weg zu bringen. **Project Eternity** soll das Feeling klassischer Party-Rollenspiele der Marke **Baldur's Gate**, **Icewind Dale** oder **Planescape Torment** neu aufleben lassen, gleichzeitig aber eine moderne HD-Grafik im 2D-Stil vorweisen. Spielen wird das Ganze in einer komplett neuen Fantasy-Welt, die Obsidian extra für **Project Eternity** entwirft. Ein ähnliches Konzept verfolgt das Entwicklerduo Tom Hall (**Doom**) und Brenda Brathwaite (**Jagged Alliance**) mit ihrem Spieleprojekt **Shaker**. Mit dem Versprechen, ein Oldschool-Rollenspiel aus der Ego-Perspektive und mit Heldenparty zu machen, werben die beiden für einen Finanzierungsbetrag von einer Million Dollar. Wenn gar 1,9 Mio US-Dollar zusammenkommen, erschaffen Tom und Brenda nicht nur ein, sondern gleich zwei Spiele, die inhaltlich miteinander verknüpft sind. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist allerdings winzig, da die Finanzierung bisher sehr schleppend lief und zum Redaktionsschluss, also zwei Wochen vor dem Ablaufdatum, gerade mal ein Viertel des Mindestbetrags erreicht wurde. Noch stärker am Straucheln ist **Nexus 2: The Gods Awaken**. Unter diesem Titel verbirgt sich der geplante Nachfolger zum Weltraum-Taktikspiel **Nexus: The Jupiter Incident**, das 2004 unter anderem mit seiner starken Grafik und seinem komplexen Gameplay überzeugte. Teil 2 soll die Story des Erstlings weiterspinnen und auch im grafischen Sektor dank Unreal Engine 3 einen deutlichen Satz nach vorne machen. Außerdem sollen die Raumschiffe diesmal modular aufgebaut sein, was einen gezielten Beschuss einzelner Teile des Schiffs erlaubt. Ebenfalls geplant ist die Individualisierung des eigenen Geschwaders mit Waffen und anderen Schiffssystemen. Trotz des vielversprechenden Konzepts erreichte **Nexus 2** bis zum Redaktionsschluss lediglich ein Fünftel des Finanzierungsziels bei einer verbleibenden Laufzeit von acht Tagen. ❑


Bis auf Artworks gibt es bisher noch kein Bildmaterial zu **Shaker**. Das klassische Fantasy-Setting ist aber auch so eindeutig zu erkennen.

Info: www.kickstarter.com

ANZEIGE

GAMESLOAD

5 Euro ,- Rabatt

Vorteilsaktion für PC-Games-Leser: Jetzt FUSSBALL MANAGER 13 bei Gamesload kaufen und 5 Euro sparen!



Für die Fußball-Fans unter Ihnen hat Gamesload ein ganz besonderes Schmankerl parat: Falls Sie den FUSSBALL MANAGER 13 im Aktionszeitraum vom 25. Oktober 2012 bis 29. November 2012 bei Gamesload bestellen, erhalten Sie 5 Euro Rabatt auf den jeweils aktuellen Gamesload-Preis. Die FUSSBALL MANAGER-Reihe aus dem Hause EA SPORTS steht seit vielen Jahren für hochwertigen Langzeitspaß dank zahlreicher Original-Ligen und -Lizenzen. In diesem Jahr legten die Entwickler Bright Future den Fokus auf eine realistische Team-Chemie. Schließlich müssen auch die virtuellen Lucien Favres ihre Kicker im Zaum halten und für eine gesunde Mischung aus Führungsspielern und Mitläufern sorgen!



5 Euro Rabatt beim Kauf von FUSSBALL MANAGER 13

im Aktionszeitraum vom 25.10. bis 29.11.2012

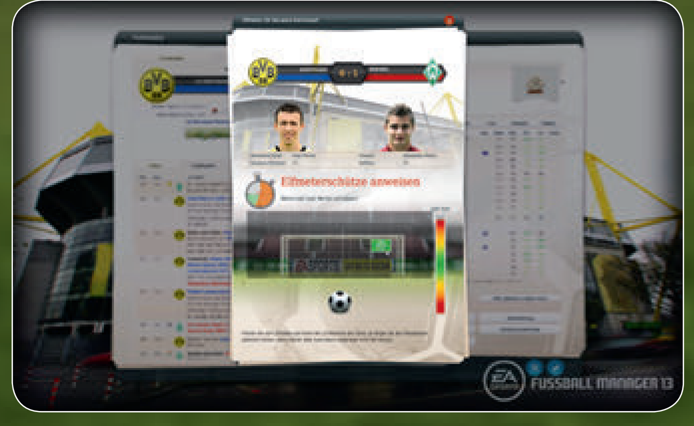
IHR GUTSCHEINCODE*:

PCGAMESFUSSBALLX

SO LÖSEN SIE DEN GUTSCHEINCODE EIN:

1. „FUSSBALL MANAGER 13" auf www.gamesload.de auswählen
2. „Kaufen" anklicken
3. Einfach und bequem registrieren/anmelden
4. Gutscheincode eingeben und Bezahlprozess abschließen
5. Spiel herunterladen

* Dieser Gutschein ist gültig bis zum 29.11.2012 für das Produkt „FUSSBALL MANAGER 13" auf www.gamesload.de. Angebot gilt nur, solange Vorrat reicht! Andere Download-Produkte, das Games-Flatrate-Abo und die Xbox Live Microsoft Points, sowie die Spielzeitkontingente (GameCards) sind von der Gutscheinaktion ausgenommen. Der Gutschein ist einmalig einsetzbar und darf nicht veräußert werden. Gutscheine können nicht kombiniert werden. Eine Barauszahlung ist nicht möglich.



DIGITALE PC GAMES FÜR IPAD & CO.

Die PC-Games-App ist da!



Nicht quadratisch, aber praktisch und (natürlich super) gut! Lesen Sie Ihre PC Games jetzt auch als App für iPad und Android-Tablets.

PC Games gibt es ab Halloween (31. Oktober) auch als App fürs Apple iPad sowie Android-Tablets, und zwar jeden Monat parallel zum gedruckten Heft. In der digitalen Ausgabe finden Sie die gewohnten Rubriken und Artikel, also Tests, Previews, Specials, Hardware – ergänzt um Videos, Trailer und zusätzliche Screenshots. Besondere Schmankerl: die „Interaktive Motivationskurve". Besonderen Wert haben wir auf einfache und komfortable Bedienung gelegt. Probieren Sie's einfach aus und bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Die App selbst können Sie ab sofort kostenlos im Appstore herunterladen (einfach im Suchfeld „PC Games" eintippen). Darin finden Sie auch eine Gratis-Leseprobe mit Beispielen jenes Hefts, das Sie gerade in Händen halten. Die komplette Ausgabe kostet 3,99 Euro – also derselbe Preis wie die Magazin-Version ohne DVD. Und natürlich haben wir für alle Heft-Abonnenten ein attraktives Upgrade-Angebot in Vorbereitung – mehr dazu in Kürze. Wir freuen uns über Ihr Feedback!

Info: www.pcgames.de/app

WORLD OF WARPLANES

Beta-Key-Verlosung

Sie wollten schon immer mal in einem historischen Kampfflugzeug hocken und anderen Piloten zeigen, wo Barthel den Most holt? Dann ist **World of Warplanes**, das neue Spiel der **World of Tanks**-Macher, genau das Richtige für Sie. Statt auf dem Boden mit Panzern sind Sie hoch in der Luft mit Kriegsflugzeugen unterwegs. Die Entwickler decken eine Zeitspanne von den frühen 1930er-Jahren bis zum Koreakrieg ab. **World of Warplanes** ist free to play und aktuell in der Betaphase. Um daran teilzunehmen und einige Maschinen auszuprobieren, besuchen Sie einfach unsere Website www.pcgames.de/go/wop und stauben dort – solange der Vorrat reicht – einen unserer Codes ab, der Ihnen den direkten Zugang zur Closed Beta ermöglicht. Sie werden unmittelbar in die Reihen der Testpiloten aufgenommen und können das Spiel bereits lange vor der großen Masse der Spieler meistern. Achtung! Der Code gilt nur auf europäischen Servern. ❑

Info: www.worldofwarplanes.eu

Schnelle, actionreiche Gefechte sind in World of Warplanes an der Tagesordnung. Besonders die detaillierten Flugzeuge begeistern.



PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
4	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 88
5	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 91
6	Guild Wars 2	NCSOFT	Test in 10/12	Wertung: 88
7	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/11	Wertung: 90
8	Borderlands 2	2K Games	Test in 10/12	Wertung: 86
9	Diablo 3	Blizzard	Test in 6/12	Wertung: 91
10	Anno 2070	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 89

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Zombie-Modus

Das im November erscheinende **Call of Duty: Black Ops 2** bekommt einen Zombie-Modus, in dem Sie gegen blutdurstige Untote antreten. Ja, den gab es auch schon im Vorgänger, in der deutschen Version war er aber nicht enthalten. Diesmal wird die Untotenjagd, bei der Sie nun mit acht statt mit vier Spielern gegen Zombiehorden antreten, auch in deutschen Spielen stecken, denn diese erscheinen ungeschnitten. Bisher sind acht Spielmodi bekannt. Einer davon, Grief, klingt besonders interessant. Darin treten acht Spieler in zwei Teams gegeneinander an. Auf den Karten wimmelt es außerdem vor Zombies. Das Besondere: Mit Waffengewalt können sich die menschlichen Spieler nicht schaden. Stattdessen gilt es, die Gegenspieler in Richtung der Untoten zu locken (oder andersherum). Außerdem spendieren die Entwickler dem Zombiemodus eine eigene Kampagne. In dieser reisen die Protagonisten mit einem Bus quer durch das zombieverseuchte Land. Das im Vorgänger noch kostenpflichtige Communityportal Elite, mit dem Sie erweiterte Statistiken einsehen können, wird bei **Black Ops 2** nicht nur überarbeitet, sondern auch gratis sein. Die vier DLCs, die Activision für 2013 bereits für den Shooter ankündigte, können sowohl einzeln als auch vergünstigt im Paket (Season Pass) erworben werden. **Black Ops 2** erscheint am 13. November. Activision stellt allerdings vorab keine Testmuster zur Verfügung; wir werden den Titel bei einem Testevent beim Publisher auf den Spielspaßzahn fühlen. ❑

Info: www.callofduty.com/blackops2

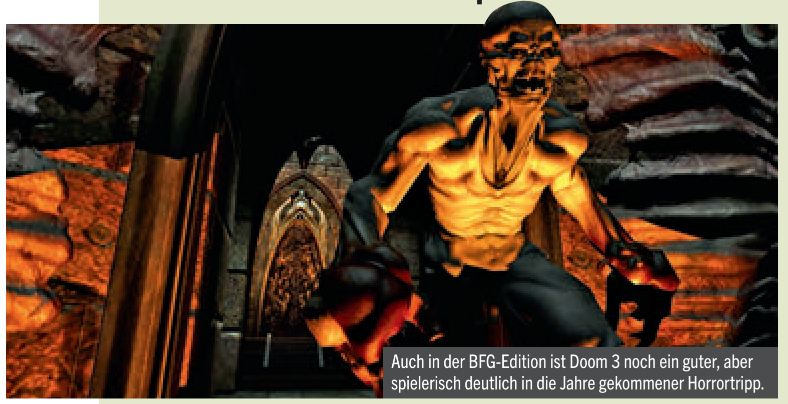


Die Untoten in Black Ops 2 haben blau leuchtende Augen. Sieht albern aus, ist aber nützlich im Dunkeln.

Zombies, Zombies, Zombies – überall! Vor allem Lärm lockt sie an. Und diesmal – tadaaaa – gibt es sogar weibliche Charaktere.

DOOM 3: BFG EDITION

Klassiker kehrt poliert zurück


Auch in der BFG-Edition ist Doom 3 noch ein guter, aber spielerisch deutlich in die Jahre gekommener Horrortripp.

Für einen PC-Test erreichte uns die **Doom 3: BFG Edition** nicht mehr rechtzeitig, darum schnupperten wir schon mal in die Xbox-360-Version rein. Ersteindruck: Wer das originale **Doom 3** besitzt, der kann auf den Kauf verzichten. Die wenigen Neuerungen wie Widescreen-Support, Checkpoints oder eine fest montierte Taschenlampe machen die **BFG Edition** zwar runder, doch im Kern bleibt's eben immer noch **Doom 3**: düster, gruselig, spielerisch irgendwo zwischen „klassisch" und „altbacken". Wer aber noch gar kein **Doom**-Spiel besitzt und diese Bildungslücke schließen will, der darf bei der **BFG Edition** zuschlagen: Neben **Doom 3** sind nämlich auch die ersten beiden Teile sowie – erstmals in Deutschland – das Add-on **Resurrection of Evil** enthalten. Ebenfalls mit dabei: Die brandneue Bonuskampagne The Lost Mission, die beim Anspielen aber keinen guten Eindruck hinterließ – Waffen und Gegner kennt man bereits aus dem Hauptspiel zur Genüge. ❑

Info: http://bethsoft.com

JACK KEANE UND DAS AUGE DES SCHICKSALS

Mit Verspätung

Gewissenhaftigkeit und Pünktlichkeit waren noch nie Jacks Stärke. Nicht nur, dass sich der Erscheinungstermin seines neuen Abenteuers **Jack Keane und das Auge des Schicksals** auf den 7. November verschoben hat, nun lief auch noch sein Testmusterschiff zu einem denkbar ungünstigen Zeitpunkt in unserem Redaktionshafen ein – am Tag des Redaktionsschlusses. Natürlich haben wir sofort reingespielt. Zu Beginn steuern wir Amanda und müssen uns auf einem Schiff gegen zwei Halunken mit Schusswaffen wehren, bevor wir die Kontrolle über Jack übernehmen, der in Schanghai in einem Gefängnis sitzt, und ihm helfen, auszubrechen. Dabei ist die Gemütlichkeit moderner Adventures teilweise passé: Kanonenkugel schlagen ein, wir prügeln uns in Faustkämpfen – sogar springen kann Jack jetzt. Eins ist also klar: **Jack Keane 2** wird gewohnt witzig, aber deutlich actionreicher als bisher. Wie sich das auf den Spielspaß auswirkt, erfahren Sie im Test in der nächsten Ausgabe. ❑

Info: www.jack-keane.com


Im Gefängnis versucht der Schamane in Jacks Unterbewusstsein einzudringen und ihm den Weg zum Auge des Schicksals zu zeigen.

CYBERPUNK 2077

CD Projekt Conference

Am 18. Oktober fand eine Konferenz von CD Projekt RED und GOG.com statt, auf der die Entwickler der **The Witcher**-Serie neue Details zu ihrem neuen geplanten Spiel bekannt gaben. Das Rollenspiel, das seit seiner Ankündigung den Namen **Cyberpunk** trug, heißt nun **Cyberpunk 2077** und hat mit www.cyberpunk.net eine eigene Website bekommen. Bilder oder gar Videomaterial vom Spiel gab es weder während der Konferenz noch bis Redaktionsschluss auf der Projekt-Homepage zu sehen.

Zukunftsmusik

Bisher steht fest, dass **Cyberpunk 2077** Sie in eine düstere futuristische Welt entführen wird, in der technologischer Fortschritt gleichermaßen Fluch und Segen für die Menschen geworden ist. Die nichtlineare Handlung für Erwachsene spielt in der geheimnisvollen Metropole Night City und den umliegenden Gebieten. Sie werden auch die Möglichkeit haben, Schauplätze aus dem Pen&Paper-Rollenspiel **Cyberpunk 2020** zu besuchen, das als Ideengeber für die Videospielumsetzung dient und dessen Schöpfer Mike Pondsmith eng mit CD Projekt an der Umsetzung von **Cyberpunk 2077** zusammenarbeitet. Darin dürfen sich die Spieler mit allerhand Waffen, Implantaten und weiteren Gadgets ausrüsten, um für den Überlebenskampf auf den Straßen von Night City gerüstet zu sein. Und ja, Sie haben recht, das klingt alles ein wenig nach **Deus Ex**.

Frau oder Roboter? In **Cyberpunk 2070** können Sie Ihren Charakter mit Implantaten und Waffen aufrüsten. **Deus Ex** lässt grüßen.



Mehr Bildmaterial als diese Konzeptzeichnung, auf dem ein Roboter angreift und das Wallpaper (oben) gibt es zum Rollenspiel noch nicht.

Witcher-2-News

Außerdem kündigten die polnische Entwickler **The Witcher 2: Assassins of Kings Enhanced Edition** für den Mac an und versprachen, die lange erwarteten Mod-Tools für **The Witcher 2** im ersten Halbjahr 2013 endlich zu veröffentlichen. Man könne durch die beiliegenden Landschafts-Tools nicht nur neue Welten erschaffen und diese mit Tag-und-Nacht-Wechsel versehen, sondern auch Tausende fertiger Objekte in **Witcher 2** einfügen und das Orginalspiel verändern, so die Entwickler. Aktuell befindet sich das sogenannte REDKit im Beta-Status, es wird bei Release jedem Besitzer von **The Witcher 2** kostenlos zur Verfügung stehen. ❑

Info: www.cyberpunk.net

COGNITION: AN ERICA REED THRILLER

Ermittlungen aufgenommen



FBI-Agentin Erica Reed und ihr Kollege buddeln eine Kiste aus. Den Grabungsort hat Erica zuvor mit ihrer Spezialfähigkeit lokalisiert.

„In Kürze“ werde die erste Episode von **Cognition: An Erica Reed Thriller** erscheinen, ließ uns die Pressemitteilung von Publisher Reverb Mitte Oktober wissen. Einen genaueren Termin konnte man nicht nennen; dafür haben wir bereits eine Anspielversion unter die Lupe genommen. Im klassischen Point&Click-Adventure von Phoenix Online (**The Silver Lining**) übernehmen Sie die Rolle der namensgebenden FBI-Agentin, die über eine besondere Fähigkeit verfügt. Die rothaarige Dame kann durch bloßes Berühren von Gegenständen in die Vergangenheit sehen. Und von dieser Fähigkeit mussten wir beim ersten Fall bereits regen Gebrauch machen, um den Bruder von Erica zu retten, der auf einem Friedhof gefangen gehalten wird. Die Bedienung ist klassisch, der Grafikstil gemäldeartig und die Story von Jane Jensen (**Gabriel-Knight**-Serie) scheint spannend. Es sollen vier Episoden zu je 10 Dollar erscheinen, ein Season-Pass kostet 30 Dollar. ❑

Info: www.postudios.com/cognition

LANDWIRTSCHAFTSSIMULATOR 2013

Jetzt wird abgeerntet!

Mit über 220.000 vorbestellten Exemplaren stellt der neueste Teil der **Landwirtschaftssimulator**-Reihe einen Rekord auf. Und das hat seinen guten Grund. Die neuen Features wie etwa die variablen Kornpreise erlauben ein regelrecht strategisches Vorgehen im Karrieremodus. Auch die inzwischen 26 lizenzierten Fahrzeug- und Gerätehersteller verleihen der Simulation deutlich mehr Tiefgang als in den Vorgängern. Grafisch hat der **Landwirtschaftssimulator 2013** einen weiteren Schritt nach vorne gemacht, negativ fällt aber nach wie vor die unglaubwürdige Fahrphysik der Fahrzeuge aus, die um die Kurven flitzen, als wäre man auf dem Nürburgring unterwegs. Witzig sind die neuen Gimmicks und dazu passenden Zufallsmissionen, wie etwa Rasenmähen auf dem Golfplatz. Die Mod-Einbindung ist übrigens gleich im Spiel integriert, was die Community sicher freuen wird. ❑

Info: www.farming-simulator.com



Im neuesten Teil der beliebten **Landwirtschaftssimulator**-Reihe dürfen Sie sich erstmals auch als Kartoffelbauer betätigen.

OUTLAST

Ein irres Gruseln!

Das neu gegründete Entwicklerstudio Red Barrels Games startet mit **Outlast** ein Psycho-Horrorspiel, das uns das Fürchten lehren soll. In der Rolle des Journalisten Miles Upshur gehen Sie in einer längst verlassenen Nervenheilanstalt geheimen Forschungsarbeiten einer mysteriösen Firma nach. Der erste Trailer zeigt diverse gruselige Spielszenen, die an eine Mischung aus **FEAR** und **Silent Hill** erinnern. **Outlast** soll 2013 nur als reines Download-Spiel erscheinen. Dafür, dass dieses Projekt ein qualitativ hochwertiges Spiel werden könnte, sprechen die Namen einiger Mitglieder des Entwicklerteams – wie etwa die Spieldesigner Philippe Morin, Hugo Dallaire und David Chateauneuf, die schon an **Prince of Persia: Sands of Time**, **Assassin's Creed** und der **Splinter Cell**-Reihe erfolgreich mitwirkten. **Outlast** soll ausschließlich für den PC erscheinen, schlau agierende Gegner enthalten und für permanente Angst beim Spieler sorgen.

Info: www.redbarrelsgames.com



Die düstere Atmosphäre und äußerst übellaunige Bewohner sorgen in der geschlossenen Anstalt von **Outlast** für Schockmomente.

EVE ONLINE

18. Add-on auf Kurs

Das riesige Universum des Space-MMOGs **Eve Online** wächst weiter. Der isländische Entwickler CCP hat nun das 18. Add-on namens **Retribution** angekündigt. Damit werden Teile des Spiels überarbeitet, etwa das Schiffs-Balancing und das Interface. Der Beruf des Kopfgeldjägers soll mit einer größeren Bedeutung versehen werden, außerdem gibt es neue Erzabbau-Schiffe für Einsteiger sowie eine Überarbeitung sämtlicher Fregatten, Zerstörer und Kreuzer. Wie jede bisher erschienene Erweiterung ist auch **Retribution** komplett kostenlos für Abonnenten und erscheint am 4. Dezember. Entwickler CCP versucht sich mit **Eve Online** auch am E-Sport: Nach dem von CCP bisher erfolgreich veranstalteten Alliance Tournament wird es im November und Dezember dieses Jahres ein groß angelegtes Turnier namens New Eden Open geben, in dem Preisgelder von insgesamt 10.000 Dollar winken. Wen interessiert, wie ein Turnier in **Eve Online** aussieht, der kann sich die Matches auf www.own3d.tv/CCPGames anschauen. ❑

Info: www.eveonline.com/retribution



Retribution bringt zahlreiche Änderungen und neue Schiffe für das riesige Online-Universum. Das Add-on erscheint kostenlos.

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
	1954: Alcatraz	Adventure	Daedelic	2012
	A Game of Dwarves	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	4. Quartal 2012
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Amnesia: A Machine For Pigs	Adventure	Frictional Games	1. Quartal 2013
▶	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2013
	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	23. November 2012
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
Seite 64	Chaos auf Deponia	Adventure	Daedalic	12. Oktober 2012
	Chaos Chronicles	Rollenspiel	Bitcomposer	1. Quartal 2013
	Cities in Motion 2	Aufbau-Strategie	Paradox Interactive	2. Quartal 2013
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	1. Quartal 2013
	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt Red	2014
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
Seite 96	Das Testament des Sherlock Holmes	Adventure	Deep Silver	21. September 2012
	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	2013
	Dead Space 3	Action-Adventure	Electronic Arts	7. Februar 2013
	Der Rabe	Adventure	Nordic Games	2013
	Devil's Third	Action	Nicht bekannt	Nicht bekannt
Seite 76	Dishonored: Die Maske des Zorns	Action-Adventure	Bethesda	12. Oktober 2012
	Divinity Original Sin	Rollenspiel	Larian Studios	2. Quartal 2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
	DmC: Devil May Cry	Action	Capcom	2013
Seite 48	Doom 3: BFG Edition	Ego-Shooter	Bethesda	19. Oktober 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	1. Quartal 2013
	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	3. Quartal 2012
Seite 26	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	29. November 2012
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
Seite 70	FTL: Faster Than Light	Echtzeit-Strategie	Subset Games	14. September 2012
Seite 72	Fußball Manager 13	Manager-Simulation	Electronic Arts	25. Oktober 2012
	Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	4. Quartal 2012
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Ent.	12. Dezember 2012
Seite 40	Hitman: Absolution	Action	Square Enix	20. November 2012
	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	7. November 2012
	King's Bounty: Warriors of the North	Runden-Strategie	Dtp Entertainment	3. Quartal 2012
	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2012
	Lilly Looking Through	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Entertainment	2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	4. Quartal 2012
	Mechwarrior Tactics	Runden-Strategie	Infinite Game	2012
	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
Seite 22	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2013
▶	Micky Epic 2	Action-Adventure	Disney Interactive	17. November 2012
	Natural Selection 2	Ego-Shooter	Unknown Worlds	31. Oktober 2012
Seite 50	NBA 2K13	Sport	2K Sports	05. Oktober 2012
Seite 36	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	2. November 2012
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
Seite 54	Of Orcs and Men	Rollenspiel	Focus Home Interactive	12. Oktober 2012
	Omerta: City of Gangsters	Runden-Strategie	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Perspective	Geschicklichkeit	Digi Pen	2012
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entertainment	20. November 2012
	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	2013
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rambo	Action	Reef Entertainment	2012
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	Mai 2013
Seite 52	Rocksmith	Musikspiel	Ubisoft	18. Oktober 2012
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	2012
	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	Februar 2013
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	15. Januar 2013
	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	5. März 2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
Seite 30	Star Citizen	Strategie	nicht bekannt	2014
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	Nicht bekannt
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
Seite 66	The Amazing Spider-Man	Action	Activsion	25. September 2012
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Inner World	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	The Showdown Effect	Action	Paradox Interactive	3. Quartal 2012
	The Walking Dead	Action	Activision	2013
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2013
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
Seite 56	Torchlight 2	Action-Rollenspiel	Runic Games	20. September 2012
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
Seite 84	War of the Roses	Action	Paradox Interactive	2. Oktober 2012
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warframe	Action	Digital Extremes	4. Quartal 2012
	Wargame: Airland Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	2013
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
Seite 48	WRC 3: FIA World Rally Championship	Rennspiel	Namco Bandai	12. Oktober 2012
Seite 60	World of Warcraft: Mists of Pandaria	Online-Rollenspiel	Activision Blizzard	25. September 2012
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
Seite 86	XCOM: Enemy Unknown	Runden-Taktik	2K Games	12. Oktober 2012
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.



Famoser Lesertag!

Wir haben eingeladen und sie sind gekommen! Einen Tag lang zeigten wir unseren Lesern, wie wir so arbeiten. Zum Anfang gab's Geschenke für alle. Danach hatten wir einen ganzen Tag lang Spass. Yay!



Gruppenkuscheln!

Quarkbällchen!



Robert schmeckt's!







Damit sich keiner verläuft!

1. Der Rundgang





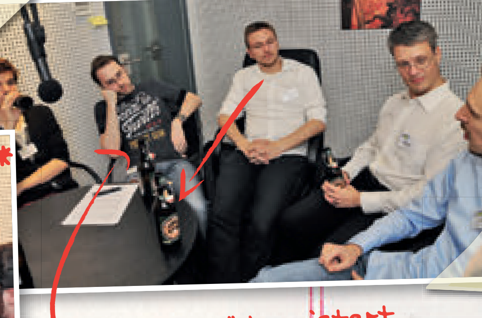
Wer arbeitet wo? Beim Rundgang durch die Redaktionsräume zeigte Chefin Petra Fröhlich den Lesern alles: Redaktion, Layout, Bildbearbeitung, Lektorat, Tonkabine, Videobearbeitung, Raucherraum, Toiletten, Aufzüge, Besenkammer, Pool, Kinosaal, Kneipe, Geldtresor, Viktors Schlafzimmer und, und, und, und!

2. Der Podcast

Dort, wo wöchentlich Audio-Magie entsteht, durften nun die Leser Platz nehmen und gemeinsam mit Vik und Peter über Spiele und viel Blödsinn fachsimpeln. Zur Auflockerung gab's Bier. Peter griff beherzt zu.



Quassel



Viktor, voll begeistert.

3. Die Leserkonferenz

Kritik ist uns superwichtig. Wir wollen ja besser werden. Also haben wir unsere Gäste ausgequetscht und über das aktuelle Heft diskutiert. Bei all dem Gequatsche und Gequetsche halfen nur Tonnen an Gebäck und literweise Zuckerbrause. "Aber nicht zu viel, sonst wird euch schlecht", mahnte Felix zu Recht gewissenhaft an.







4. So entsteht ein Heft





*Thorsten erklärt, wie man ein Heft aufklappt

Redakteure zocken den ganzen Tag? Dass dem nicht so ist, zeigten Stefan, Thorsten und Robert den Lesern. Von den ersten Schritten bis zum fertigen Heft entstand beispielhaft ein Artikel in unschlagbaren 20 Minuten. Wären die Redakteure im echten Leben nur auch so schnell ... Faule Hunde, alle miteinander.





5. Gepflegtes Galadiner

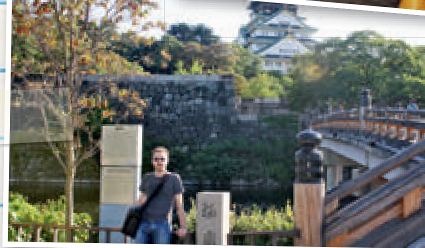
Hah! Glauben Sie wirklich, wir würden so eine Schlipsträgerveranstaltung machen? Für die Leser ging es ganz zünftig auf die Fürther Kärwa (fränkisch für Jahrmarkt) zu Trixis Ochsenbraterei. Offizielle Beweisfotos gibt es von dieser gesitteten Veranstaltung nicht, uns erreichte nur dieser verwackelte Schnappschuss. Keine Ahnung, wer das sein soll.


Samurai-Viktor

Viktor Big in Japan

Redakteur Viktor hat's gut. Der feine Herr flog mal wieder nach Japan. Tokio und Osaka. Um Metal Gear Rising: Revengeance von Konami anzuschauen. Der Titel kommt noch nicht mal für den PC! Und mitgebracht hat er auch nix!





Peters Ost-Tour


Ein gutes Frühstück ist das A und O.

Auch unser Peter war diesen Monat standesgemäss auf Reisen. Nach Kiew ging's, um Metro: Last Light von 4A Games zu bestaunen. Was sonst noch passierte, erzählt Peter nur ganz leise und mit hochrotem Kopf.





Krawattenbinden für Dummies


Krawatten-bindeprofi

Square-Enix schickt uns Hitman-Krawatten. Wie man die bindet, weiss keiner. Ausser der Horn. Und der zeigt es gleich allen, die es nicht wissen wollen. Eine gute Tat, Robert!



Strahle-Dominik!

Redaktions-Fanboy

Videoredakteur Dominik ist grosser Borderlands-Fan. Also besorgte Kontaktmann Viktor eine riesige Pandora-Karte, unterschrieben von allen Entwicklern. Dominik versprach daraufhin, seinen Erstgeborenen Viktor zu nennen. Oder Gearbox.

VORSCHAU 11/12

INHALT

Action

Rennspiel

Rollenspiel

ACTION

METRO: LAST LIGHT


Seite 22

▲ Wir waren in Kiev zu Besuch bei den Entwicklern von **Metro: Last Light** und sahen uns dort neue Spielabschnitte an. Unseren Eindruck davon und was aus dem Mehrspieler-Modus geworden ist, lesen Sie ab Seite 22.

ACTION

STAR CITIZEN


Seite 30

◀ Frohe Kunde für Fans von Weltraumsimulationen: **Wing Commander**-Schöpfer Chris Roberts werkelt an einem neuen Spiel. Im Weltall. Mit Raumschiffen. Und sogar exklusiv für den PC!

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 17.10.12)

1. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Nicht bekannt
2. **ASSASSIN'S CREED 3** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 23. November 2012
3. **BATTLEFIELD 4** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 4. Quartal 2013
4. **SIM CITY** – Aufbau-Strategie | Electronic Arts – Termin: Februar 2013
5. **FAR CRY 3** – Ego-Shooter | Ubisoft – Termin: 30.November 2012
6. **CRYSIS 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Februar 2013
7. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 2013
8. **CALL OF DUTY: BLACK OPS 2** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 13. November 2012
9. **TOTAL WAR: ROME 2** – Strategie | Sega – Termin: 2. Hälfte 2013
10. **NEED FOR SPEED: MOST WANTED** – Rennspiel | Electronic Arts – Termin: 2. November 2012

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- ➕ Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- ➕ Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- ➖ Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- ➖ Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- ➖ Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0 **80-85** 100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

Statt sich durchzuballern, ist es in vielen Levels möglich, den weniger gefährlichen Schleichweg zu nehmen. Eine ähnliche spielerische Freiheit wie in **Dishonored** gibt es aber nicht!

Metro: Last Light

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Von wegen Schicht im Schacht: Teil 2 der U-Bahn-Ballerei baut die Stärken des Vorgängers aus!

Der Motor röhrt, das Herz schlägt uns bis zum Hals. Gerade ist die Sonne untergegangen, unsere letzte Verbündete in dieser harschen, beinahe leblosen Welt inmitten Moskaus. Innerhalb weniger Augenblicke wird es stockduster in der Schlucht zwischen verfallenen Hochhäusern, wo sich nach dem Atomkrieg ein ungastlicher Sumpf ausgebreitet hat. Kurz zuvor haben wir den Motor eines Seilzugs angeworfen, der die rettende Fähre zu uns zieht, mit der wir zum Lager der Rangers, nach Sparta, schippern sollen. Kaum ist das Gerät angesprungen, dringen gutturale Laute an unsere Ohren: Monster erheben sich, angelockt vom Lärm, aus dem Wasser, groß und Furcht einflößend, mit scharfen Zähnen und ebenso gefährlichen Klauen. Ein Flugdämon umkreist unsere Insel im Sumpf, nur schemenhaft zu erkennen im unsteten Schein unserer Taschenlampe. Mit grimmiger Entschlossenheit wischen wir uns die Regentropfen und das gelbe Blut der letzten Mutantenmeute von der Atemmaske und festigen unseren Griff um unsere Schrotflinte. Sollen sie nur kommen!

Bekannter Held, unbekannte Story
Na gut, das mit dem „wir“ im vorherigen Absatz war ein kleines bisschen geflunkert. Denn bei einem Entwicklerbesuch im Kiew-Studio von **Metro**-Entwickler 4A Games bekamen wir zwar mehrere Stunden lang Ausschnitte aus dem Ego-Shooter **Last Light** gezeigt. Selber spielen durften wir aber nicht. Ergo sahen wir nur zu, wie einer der Entwickler in der Perspektive von Pro-

DAS IST NEU

4A Games konzentriert sich darauf, die Schwächen von Teil 1 auszubügeln.

- Von der Buchvorlage unabhängige Geschichte, entworfen in Zusammenarbeit mit Autor Dmitry Glukhovsky.
- Alternative Schleichrouten und offenere Umgebungen als im Vorgänger.
- Besseres Waffen-Feedback mit wuchtigeren Einschlägen
- Realistischere, nicht mehr omnipotente Feind-KI
- Stealth-Angriff, um menschliche Gegner zu betäuben oder auszuschalten
- Doch kein Mehrspielermodus (siehe Interview auf Seite 25).


Im Spielverlauf besuchen Sie mehrere U-Bahn-Stationen, in denen sich die Überlebenden eingerichtet haben. Genau wie die Einwohner haben Sie dort wenig Bewegungsfreiheit, werden dafür aber von der brillanten Atmosphäre verwöhnt.

Diese neue Mutantenart lauert im Sumpf unter Wasser und erinnert an die Zerg-Hydralisken aus **Starcraft**.

Rote Fähnchen im Sumpf markieren Stellen, an denen ein gefahrloses Übersetzen von einer Insel zur nächsten möglich ist. Wer woanders baden geht, macht Bekanntschaft mit übellaunigen Mutanten (kleines Bild). Außerdem packen Flugdämonen (links) unvorsichtige Abenteurer und tragen sie durch die Luft.

tagonist Artyom spannende Minuten im Sumpf verbrachte. Artyom kennen **Metro 2033**-Spieler noch. Sein Werdegang vom Hänfling zum Helden war im gleichnamigen, als Vorlage dienenden Buch vorgezeichnet. **Last Light** erzählt dagegen eine eigene Geschichte, unabhängig von den Ereignissen aus dem Buchnachfolger **Metro 2034**.

Worum es geht, das deuten die Entwickler bisher nur an: Im Moskauer U-Bahn-Netz, wo die Überlebenden eines Atomkriegs dahinvegetieren, bricht ein Bürgerkrieg zwischen den verfeindeten Fraktionen aus. Kommunisten, Neofaschisten, Ranger (eine Art Ödland-Sheriffs) und die Händlergilde, alle mischen kräftig mit und Artyom steckt wieder mal mittendrin.

Dümmer ist besser!

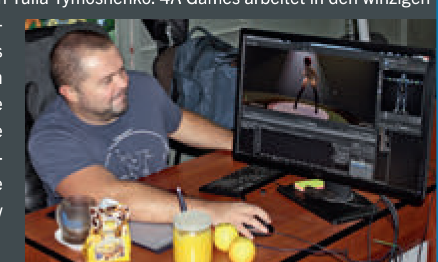
Metro 2033 versprach einen Mix aus Action und Schleichen, litt aber zu Beginn unter einem derben KI-Bug: Hatten feindliche Wachen Sie einmal entdeckt, kannte plötzlich jeder Halunke im Level Ihren Aufenthaltsort. In **Last Light** tauchen Sie dagegen leichter wieder unter: Ihre Häscher suchen zwar noch eine Zeitlang nach Ihnen, kehren aber irgendwann auf ihre Posten zurück.

Außerdem ist es jetzt einfacher, Feinde kaltzustellen: Per Tastendruck erledigen Sie Gegner im Nahkampf, an die Sie sich erfolgreich

PC GAMES VOR ORT

Wir besuchten Entwickler 4A Games in Kiew, fuhren mit der echten Metro und begutachteten drei Levels aus dem düsteren Endzeit-Shooter.

Wir verbrachten zwei Tage in der Hauptstadt der Ukraine und lernten den schmutzigen Charme Kiews zu schätzen – sahen aber auch die Probleme der ehemaligen Sowjetrepublik. Hier stehen Plattenbauten neben Luxushotels und dem für die Fußball-Europameisterschaft sanierten Olympiastadion. Die U-Bahn (Metro) fährt in Atombunker-Tiefe und in der Fußgängerzone protestieren Bürger gegen die Inhaftierung von Oppositonspolitikerin Yulia Tymoshenko. 4A Games arbeitet in den winzigen Büroräumen einer stillgelegten Fabrik. Stolz zeigten uns die Ukrainer im hauseigenen Motion-Capture-Studio die Animations-Software für die knapp bekleideten Tänzerinnen im Spiel – ob wohl die rege Stripclub-Szene in Kiew als Vorbild diente?





▲ Für die Vorstellung im Varieté-Theater der Station Revolution haben die Entwickler ein 30-minütiges Programm auf die Beine gestellt. Wer keine Lust hat, tanzenden Damen und abgerichteten Mutanten zuzusehen, marschiert einfach zum Ausgang.

◀ Für die Darstellung der Varieté-Damen hat 4A Games eine eigene Brusthüpf-Physik-Engine entwickelt (siehe Kasten oben).

▼ Nichtspielercharaktere unterhalten sich über Gott und die Welt – wer zuhört, erfährt unter Umständen nützliche Details.

KNARREN IM EIGENBAU: DAS NEUE WAFFEN-CRAFTING

Das Waffenarsenal umfasst über ein Dutzend Basismodelle, deren Aussehen und Wirkungsweise Sie mit mehreren Upgrades individualisieren. Einer der Neuzugänge ist eine pneumatisch betriebene Minigun, bei deren Verwendung das Spiel jede einzelne ausgespuckte Patrone simuliert. Als Ergänzung stehen Dynamitstangen und Landminen bereit.

SCHROTFLINTE
Tauschen Sie den Lauf aus, montieren Sie einen Vordergriff an die Knarre und wechseln Sie die Munitionsart, schon haben Sie eine für den Nahkampf geeignete Waffe. Mit dem richtigen Aufsatz feuern Sie gar vier Läufe gleichzeitig ab!


Waffenhändler verkaufen Grundmodelle und Aufsätze separat. Der Spieler bezahlt mit vor dem Krieg gefertigten Patronen, die wertvoller, durchschlagskräftiger und seltener sind als die Standardmunition.

REVOLVER
Das Basismodell ist billig, hat eine geringe Reichweite und die Trommel fasst gerade mal sechs Schuss. Das geht besser!


Im Gefecht schleppen Sie bis zu drei Knarren mit sich herum.

SCHALLGEDÄMPFTES GEWEHR
Ein Schalldämpfer eignet sich für verdecktes Vorgehen. Bislang ist unklar, ob sich derartige Aufsätze auch im Gefecht abschrauben lassen.

SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
Ein stabiler Kolben reduziert den Rückstoß und eines von mehreren Visieren (Infrarot, Reflex, Rotpunkt) sowie ein langezogener Lauf erhöhen die Reichweite der Waffe. Wie wäre es jetzt noch mit einem Granatwerferaufsatz?

angeschlichen haben. Halten Sie die gleiche Taste dagegen gedrückt, betäuben Sie die Widersacher nur, das macht weniger Lärm. Allerdings: Bewusstlose oder tote Pixelfeinde bleiben an Ort und Stelle liegen, Artyom ist offensichtlich zu schwach, um sie in einer dunklen Ecke abzuladen.

Dafür ist er wie im Vorgänger in der Lage, selbst für Finsternis zu sorgen. Auf Knopfdruck schraubt er Glühbirnen aus Lampen, pustet Kerzen aus oder legt gleich den Hauptschalter um, was zum Beispiel einen zu durchquerenden Nazi-Außenposten in Dunkelheit hüllt. Ein blaues Licht an Artyoms Uhr zeigt an, ob er sich im Schatten und somit außer Sichtweite der Gegner befindet.

Dicke Luft

Wenn Sie die engen und düsteren U-Bahn-Tunnel verlassen und die verstrahlte Erdoberfläche betreten, zeigt Ihnen die Uhr dagegen an, wie lange der Luftfilter von Artyoms Atemmaske noch reicht. Wenn Sie den Filter wechseln, spult das Spiel eine liebevolle Animation ab, die ebenso zur dichten Atmosphäre beiträgt wie Fliegen, die über das Glasfenster der Atemmaske krabbeln.

Stimmungsvolle Situationen erschuf schon **Metro 2033**. **Last Light** soll noch einen draufsetzen. Im Sumpf sind unsere Nerven zum Zerreißen gespannt: Die Musikuntermalung ist minimalistisch, krächzende Krähen kreisen über Artyoms Kopf, schleimige Mutanten knabbern an der Leiche eines gescheiterten Glücksritters und ab und zu ertönt ein überlautes Platschen, wenn der Held aus Versehen ins Wasser tapst. Derweil bricht am Himmel die Wolkendecke auf und zaghafte Sonnenstrahlen erhellen die Szenerie. Doch nach einigen Minuten verschwindet die Sonne hinterm Horizont – es wird unheimlich im Sumpf.

Erst fürchten, dann feuern

Auch in **Last Light** ist wieder eine Portion Horror mit von der Partie. Geisterhafte Erscheinungen, knurrende Laute in der Finsternis, beängstigende Visionen aus der Vergangenheit: All das war schon ein fester Bestandteil von Teil 1 und kommt auch beim Nachfolger zum Einsatz (siehe PC Games 07/2012). Bei unserem Besuch wollte 4A Games aber besonders die Verbesserungen am Action-Part des Ego-Shooters herausstellen. Und die sind umfangreich!

Die wichtigste Änderung: Gegner sind keine Patronenschwäm-


In einem abgestürzten Flugzeug suchen wir nach Treibstoff, um die Fähre in Gang zu bringen.


Verbesserungsbedürftig: In der präsentierten Alpha-Version ignorierte die KI manchmal Schüsse und Todesschreie, die in angrenzenden Räumen ertönten.

Die 4A-Engine zaubert noch schönere Umgebungen auf den Bildschirm als im Vorgänger. Besonders die Grafik der Außengebiete hat einen großen Sprung nach vorne gemacht.

me mehr! Standen Widersacher in **Metro 2033** sogar nach zwei Kopfschüssen aus der Schrotflinte wieder auf, vertragen sie jetzt deutlich weniger Schaden. Das wirkt realistischer und der Spieler hat nicht mehr den Eindruck, mit Platzpatronen zu schießen. Eine überarbeitete Trefferanzeige verrät Ihnen zudem auf den ersten Blick, ob Sie Schaden anrichten oder die Kugeln an der Panzerung Ihres Gegenübers abprallen.

Durchlöcherte Schönheit

In den Gefechten scheppert es dank neuer Zerstörungs-Engine kräftig. Putz fliegt in hohem Bogen durch die Luft, Kisten verwandeln sich unter Beschuss in Holzsplitter und Glaswände zerbersten in tausend Teile. In beschränktem Ausmaß breiten sich sogar Flammen aus. Selbst Deckungsmöglichkeiten sprengen Sie weg. Der Sichtbarriere beraubt, stehen die Gegner mit heruntergelassenen Hosen da.

Dank DirectX-11-Technik und feinen Lichteffekten sehen sowohl die U-Bahn-Schächte als auch die Oberwelt wunderschön aus. Nur die Gesichter der Menschen wirken distanziert und leblos. Aber nach zwei Tagen in Kiew vermuten wir, dass das in Osteuropa die Norm ist. ❑

„Grafisch stark, atmosphärisch top und spielerisch verbessert"



Peter Bathge

Entwickler 4A Games hat den Hebel an den richtigen Stellen angesetzt: **Last Light** verspricht, genau in den Disziplinen nachzulegen, die im Vorgänger Feinschliff vermissen ließen. Ich freue mich jedenfalls auf einen weiteren stimmungsvollen Trip in die Moskauer U-Bahn-Tunnel, wo Geisterwesen und Riesenskorpione ihr Unwesen treiben. Ob die Levels wohl alle offener daherkommen als im superlinearen Teil 1? Dem gestrichenen Mehrspielermodus weine ich übrigens keine Träne nach, im Gegenteil: Schön zu sehen, dass manche Entwickler noch Wert auf eine packende Solokampagne legen! Der Versuch, gegen die Multiplayer-Konkurrenz von **Call of Duty** und **Battlefield** anzukommen, wäre ohnehin vergebliche Liebesmüh gewesen!

GENRE: Ego-Shooter
PUBLISHER: THQ
ENTWICKLER: 4A Games
TERMIN: 1. Quartal 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

INTERVIEW MIT **4A GAMES**

„Das Einbauen von Details ist niemals unnütz!"



Von links nach rechts: Huw Beynon (Head of Global Communications bei THQ), Oles Shiskovtsov (Chief Technical Officer bei 4A Games) und Dean Sharpe (Executive Producer bei 4A Games)

PC Games: Last Light sollte ursprünglich einen Mehrspielermodus beinhalten. Warum habt ihr ihn entfernt?
Beynon: „Wir waren vielleicht zu voreilig, als wir den Mehrspielermodus ankündigten. Innerhalb des Studios gab es nur ein sehr kleines Team, das sich mit der Entwicklung befasste. Je näher wir der Veröffentlichung des Spiels kamen, umso mehr wurde uns klar, dass wir mit den verfügbaren Ressourcen keinen Mehrspielermodus erstellen konnten, der unsere Ansprüche erfüllen würde. Zumindest nicht zum Verkaufsstart. Sobald wir uns damit abgefunden hatten, arbeiteten alle Entwickler wieder rund um die Uhr am Einzelspielermodus. Ich schätze, dass vielen Spielern, die befürchteten, dass die Solo-Erfahrung unter dem Multiplayer leiden würde, deswegen ein Stein vom Herzen fällt. Ich persönlich fand die Ideen und Konzepte hinter dem Mehrspielermodus aber sehr, sehr interessant und es kann sein, dass wir sie irgendwann wieder aus der Schublade holen."

PC Games: Bietet **Last Light** PC-exklusive Grafik-Features?
Shiskovtsov: „Auf jeden Fall. Die PC-Version besitzt als einzige Supersampling für das Anti-Aliasing, die Schatten sind etwas plastischer als auf dem PC und wir unterstützen PhysX. Besitzer von Nvidia-Grafikkarten sehen also deutlich mehr physikalisch korrekt berechnete Trümmer in Feuergefechten. Wer eine ATI-Grafikkarte einsetzt, kann natürlich ebenfalls die höchste Detailstufe einstellen. Allerdings berechnet dann der Prozessor die Physikeffekte, was das Spiel eventuell langsamer macht."

PC Games: Und wie steht es mit DirectX 11?
Shiskovtsov: „Das Spiel unterstützt im DX11-Modus alle wichtigen Features wie Tesselation und Displacement-Mapping, sieht also um einiges besser aus als in DirectX 10 oder 9. Hauptsächlich nutzen wir die Technik aber, um die Performance zu steigern. Schon jetzt ist die DirectX-11-Version rund zehn Prozent schneller und diesen Geschwindigkeitsvorteil wollen wir bis zum Release noch ausbauen."

PC Games: Gibt es einen Unterschied in der Art, wie westliche und osteuropäische Studios Spiele entwickeln?
Sharpe: „**Metro 2033** wäre niemals so auf den Markt gekommen, wenn ein westlicher Entwickler dahinterstünde. Die Liebe zum Detail, die in diesem Spiel und **Last Light** steckt, ist ein besonders Markenzeichen osteuropäischer Entwickler."
Beynon: „Ich habe oft gehört, dass die **Metro**-Spiele ein verschwenderisches Maß an Details aufweisen. Unserer Auffassung nach ist das Einbauen von Details aber niemals Verschwendung."
Sharpe: „Die Mentalität hier ist eine ganz andere. Hier wird alles erst dann fertig, wenn es schon fünf vor zwölf ist. Wir haben diese Arbeitsmoral in den letzten Jahren natürlich angepasst und neue Strukturen eingeführt, auch im Zuge der Vergrößerung des Studios von 50 auf derzeit 80 Mitarbeiter. Aber es ist unmöglich, die Menschen hier über Nacht zu einem eher westlichen Arbeitsstil umzuerziehen. Ich habe das auf die harte Art gelernt. Als THQ mich damals in die Ukraine schickte, um die Entwicklung von **Stalker** abzuschließen, hassten mich die anderen Leute im Studio anfangs. Und das war ja auch verständlich, denn da kam irgend so ein amerikanischer Typ an und wollte den Entwicklern plötzlich vorschreiben, wie sie ihren Job zu machen hätten."

Far Cry 3

Von: Sebastian Stange

Neues Setting, eigenwillige Design-Ideen und ein herrlich irrer Bösewicht. Wir spielten Ubisofts neuen Insel-Shooter!





Der Bösewicht Vaas ist, neben Handsome Jack aus **Borderlands 2**, vielleicht der beste Spiele-Bösewicht des Jahres. Was für ein irrer Typ!

Wir durften kürzlich mit der PC-Version von **Far Cry 3** ein neues Spiel beginnen und dann ohne Beschränkungen draufloszocken. Während die ersten Tutorial-Missionen noch recht linear verliefen, öffnete sich das Spiel recht bald und ließ uns freie Wahl, wohin wir gehen und welche Aufgaben wir erledigen wollten. Wir erlebten also unser ganz eigenes Abenteuer in **Far Cry 3**, verbrachten die ersten drei Spielstunden an anderen Orten und mit anderen Aufgaben als unsere Journalisten-Kollegen. Eines hatten wir aber gemein: Wir spielten einen US-Touristen auf einem wahren Höllentrip.

Spaßtouristen in Nöten

Wir spielen Jason Brody, der zusammen mit seinem Bruder und einigen jungen, hippen Freunden Urlaub in den Tropen macht. Skydiving, Jetskis, wilde Partys und viel Gelächter – all das hat Jason mit seinem Smartphone aufgenommen und der fiese Bösewicht Vaas macht sich gerade drüber lustig. Wir können allerdings nicht drüber lachen, denn zusammen mit unserem Bruder befinden wir uns gefesselt in einem Bambuskäfig, während Vaas in seiner herrlich irren Art und Weise auf uns einredet. Der abgedrehte Charakter des Fieslings sowie seine grandiose englische Synchronisation ziehen uns sofort in ihren Bann. Der durchgeknallte Typ hat einen Großteil der Tropeninsel Rook Island in seine Gewalt gebracht und herrscht mit seiner Bande wie ein König. Er besitzt deutlich mehr Charisma als unsere Spielfigur und deren Freunde. Die wirken recht klischeehaft und austauschbar. Hoffentlich ändert sich das im weiteren Spielverlauf noch.

Steckt ein Krieger in Ihnen?

Zusammen mit unserem Bruder gelingt uns die Flucht aus Vaas’

Wie es sich für einen modernen Shooter gehört, darf eine deftige Geschütz-Sequenz nicht fehlen.

Um manche Areale zu erreichen, muss ab und an auch geklettert werden, was aber nie wirklich schwierig ist.

Funktürme wie diese wollen erklommen werden, um die Karte des Gebiets und neue Missionen freizuschalten.

Schwere Waffen wie der Granatwerfer sind teuer. Zudem sind zwei Portemonnaie-Upgrades zum Kauf nötig.

Lager. Unser Bruderherz bleibt dabei jedoch auf der Strecke und wir stürzen kurze Zeit später von einer Hängebrücke in einen Fluss. Doch natürlich werden wir gerettet und erwachen ausgerechnet dann, als unser Retter ein Tattoo in unseren Unterarm sticht. Wir befinden uns nun in der Obhut von Dennis, einem Mitglied des Rakyat-Stammes. Die wild tätowierten Eingeborenen waren bereits vor Vaas auf Rook Island zu Hause, betrachten sich selbst als große Krieger und leben im idyllischen Dörfchen Amanaki. Doch Vaas bedroht ihre Lebensweise. Was für ein Glück, dass mit uns gerade ein vielversprechender Fremder angespült wurde. Die Rakyat haben die Hoffnung, dass er einer von ihnen wird und dass er die Insel befreien kann. Das bekommt Jason immer wieder zu hören, doch so recht glauben mag er das noch nicht.

Kämpfen Sie, wie Sie wollen!

Kurz darauf erleben wir unseren ersten Kampfeinsatz. Wir stürmen zusammen mit einigen Rakyat-Kriegern ein Dschungelcamp der Bösewichte, wo wir einen unserer Freunde in Gefangenschaft vermuten. Wie wir die gegnerische Basis erobern, ist uns überlassen. Wir können wild drauflosstürmen und um uns ballern. Wir können uns in der Ferne positionieren und gezielt Gegner ausknipsen oder wir kriechen durch Löcher im Zaun und legen die Gegner schleichend mit martialischen Nahkampf-Angriffen, sogenannten Takedowns, um. Diese Sache macht **Far Cry 3** wirklich gut: Es lässt uns oft selbst entscheiden, wie genau wir eine Mission bewältigen. Nur wenige der Aufträge, die wir spielten, verliefen streng linear. Meist wurden wir jedoch nur in die Nähe von Gegner-Stützpunkten gelenkt und durften den Rest improvisieren. Super!

Wirklich leicht ist es nie.

Fahrzeugsteuerung, Gunplay und Fortbewegung in **Far Cry 3** fühlen sich vertraut an, erinnern stark an den Vorgänger. Das Waffenhandling ist realistisch träge und schon kleine Gegnergruppen stellen eine Herausforderung dar. Stets sind Kreativität und Cleverness gefragt. Geduckt durch Büsche laufend, bleiben wir unentdeckt. Markierungen zeigen außerdem an, wenn ein Gegner misstrauisch wird. Verstecken wir uns dann schnell genug, bleiben wir unentdeckt. Wenn der Kampf tobt, wirkt Jason alles andere als übermächtig. Auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad erlebten wir einige Pixeltode – weil wir umkreist wurden, weil wir uns überschätzten oder weil wir Munition, Heil-Items und Gesundheit nicht im Auge behielten! Um den Schwierigkeitsgrad auszugleichen, gibt es im Spiel nun ein Skill-System, mit dem wir Jasons Talente an unsere Spielweise anpassen.



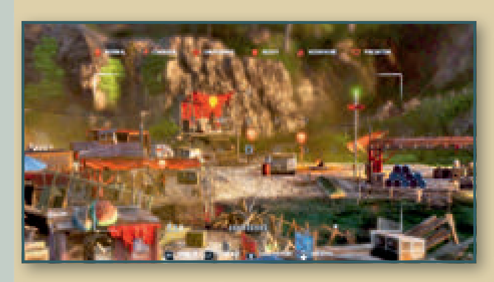
Die Flucht aus Vaas' Camp verläuft noch streng linear, doch bald öffnet sich das Spiel.



Dürfen wir vorstellen? Dennis! Der Einheimische rettet unsere Spielfigur und schickt sie auf erste Missionen.

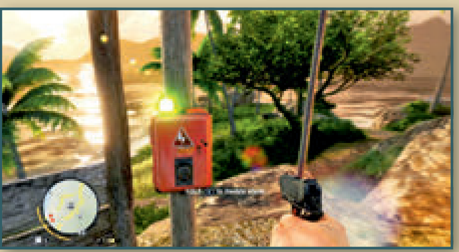
DAS KLEINE GUERILLA-EINMALEINS

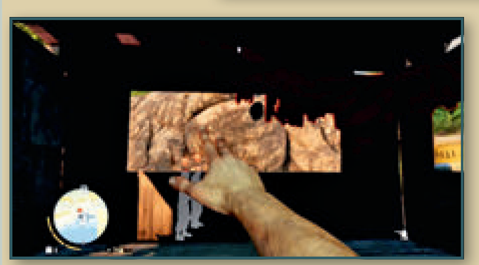
Wir zeigen Ihnen, mit welchen Tricks Sie im Spiel eine Gegner-Basis infiltrieren!



1 Aufklärung Jason nutzt seine Spiegelreflexkamera als Fernrohr und kann dabei Positionen und Arten von allen sichtbaren Gegnern dauerhaft markieren. Das erleichtert den später folgenden Angriff. Mit der Kamera kann er außerdem Fotos machen.

2 Alarm deaktivieren Alle Gegner-Camps haben einen oder mehrere Alarm-Schalter. Schalten Sie die Dinger manuell oder durch Beschuss aus, um zu verhindern, dass Alarm geschlagen wird und Nachschub eintrifft. Schon wird die Mission einfacher!





3 Steine werfen Jederzeit können Sie einen Stein in Richtung Ihres Fadenkreuzes werfen, um Wachen abzulenken. Sie werden stets misstrauisch und untersuchen die Stelle, wo der Stein auf den Boden schlug. Das macht die Kiesel zu einem tollen Schleich-Hilfsmittel.

4 Takedowns wagen Nähern Sie sich einem ahnungslosen Gegner von hinten, können Sie ihn mittels Messer flott und lautlos erledigen, was obendrein auch noch Bonus-Erfahrungspunkte bringt. Geschickte Spieler können gar mehrere Takedowns aneinanderreihen.





5 Explosivstoffe nutzen Bei den meisten Gefechten stehen irgendwo Benzinkanister oder Munitionskisten herum, die zerstört werden können. Wie im Vorgänger kann es dabei sogar zu Flächenbränden kommen.

Charakter-Entwicklung

Ähnlich wie bei **Borderlands 2** gibt es drei verschiedene Talentbäume, in die wir durch Level-Aufstiege verdiente Skill-Punkte investieren. Der sogenannte Reiher-Talentbaum macht Jason mobiler und besonders aus der Ferne tödlich. Die Hai-Talente sind etwas für Rambo-Naturen. Sie erhöhen Jasons Waffenfertigkeiten sowie seine Möglichkeiten, sich zu heilen. Der Spinnen-Talentbaum hingegen dreht sich vor allem um unbemerktes Vorgehen und effizienteres Ausnutzen der natürlichen Ressourcen im Spiel. Denn bevor wir zu einer riskanten Mission aufbrechen, sollten wir genügend Heilkräuter sammeln oder auf die Jagd nach Tieren gehen. All das ist nötig, um dringend benötigte Ausrüstung herzustellen. Ja, Sie haben richtig gelesen: **Far Cry 3** hat ein Crafting-System!

Gameplay-Bremse Crafting

Das Crafting kommt recht deutlich als Beschäftigungstherapie daher. Wir wollen zwei Waffen im Inventar tragen? Dann müssen wir zunächst einmal Rehe jagen! Unser Rucksack ist zu klein? Da hilft nur Schweinsleder! Und unser Portemonnaie fasst nur 500 Kröten, doch all die guten Waffen kosten über 1.000? Auch hier können wir die Kapazität erhöhen, wenn wir nur das richtige Tier um die Ecke bringen und häuten. Das geht so weiter bei Munitionsgürteln, Spritzen-Taschen und Pfeilköchern. Wir haben unsere Zweifel, ob dieses Crafting-Feature eine gute Idee ist. Denn es ist nicht schwierig, Wildtiere zu jagen oder bunte Blätter einzusammeln, um Heil- oder Aufputschmittelchen herzustellen. Mancher Gepard oder Komodowaran greift zwar an, gefährlich sind die Wildtiere aber nur, wenn uns die Munition ausgeht. Das Crafting wirkt wie eine Gameplay-Bremse. Es führt uns auf Umwege, ohne sonderlich zu unterhalten.

Es gibt so viel zu tun!

Doch neben dem Jagen und Sammeln gibt es noch mehr Aufgaben in der Spielwelt, gute Aufgaben. Da treffen wir Eingeborene, die mit dem Auto liegen geblieben sind. Da liefern wir unter Zeitdruck Medikamente aus. Da erledigen wir Kopfgeld- oder Jagd-Missionen, die wir am schwarzen Brett auflesen oder wir stolpern über ein Gefecht zwischen Piraten und Rakyat-Kriegern. Außerdem gibt es überall in der riesigen Spielwelt rostige Funktürme, die es zu erklimmen gilt. Oben angekommen, zerstören wir den Störsender, den Vaas installieren ließ, decken damit eine Detailkarte der Umgebung auf und schalten neue Missionen frei.

Wir lieben den Bösewicht!

Ganz klassisch für ein Open-World-Spiel gibt es bei **Far Cry 3** eine schöne Mischung aus dem Erkunden der Spielwelt und dem Erfüllen von Missionen. Das ergibt schon bei der Vorabversion ein wirklich rundes Spielgefühl – allerdings kein sonderlich spektakuläres. Zu sehr fühlte sich das Tropenabenteuer nach dem Vorgänger an, zu egal waren uns Jasons unsympathische Freunde. Doch wer weiß, vielleicht wird Jasons Transformation zum Rakyat-Krieger später interessanter. Und da ist noch Vaas, der Insel-Tyrann. Er hat klar das Zeug dazu, zum Aushängeschild des Spiels zu werden. Vielleicht ist es ja der Bösewicht, der **Far Cry 3** zu einem unvergesslichen Erlebnis macht? ❑



Unsere Freundin wird von einem sehr schrägen Arzt aufgelesen. Was hat es mit ihm auf sich?

„Sehr vertraut, sehr stimmig und wirklich unterhaltsam!"

Sebastian Stange



Beim Anspielen der Vorabversion überraschte mich am meisten, wie vertraut sich **Far Cry 3** anfühlt. Das Gunplay, die Fahrphysik, der Spielfluss – das alles erinnert stark an den Vorgänger. Mir scheint, das Spiel will gar nicht so viel anders machen als der letzte Teil. Klar, die Stoy ist brandneu und das Crafing- sowie Skill-System gab's zuvor auch nicht. Doch im Herzen geht es um das Erkunden, das Sammeln und das Erproben von Kampftaktiken. Auch wenn mich bislang nicht alle Details überzeugt haben, so schätze ich doch eine Sache, die **Far Cry 3** ganz besonders gut macht: Es lässt mir Freiheiten. Und es macht es mir nie zu leicht. Dass mich ein Ego-Shooter derart fordert, finde ich richtig klasse!

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 29. November 2012

EINDRUCK **GUT**



The apocalypse was just the beginning...
WELCOME TO
GRIMLANDS
AND GOOD LUCK
COMING SOON
GRIMLANDS.DE
DRAGO ENTERTAINMENT
©2012 gamigo AG, All rights Reserved, developed by Drago So. Zoo.
gamigo

Star Citizen

Weltraumschlachten in kinoreifer Optik – die modifizierte CryEngine 3 in **Star Citizen** macht es möglich.



Die Brücke des oben gezeigten Carriers soll voll begehbar sein. Wer außen nahe vorbeifliegt, kann durch die Scheibe nach innen blicken.



Die Details der Piloten sind bis ins Kleinste ausgearbeitet und jeder Eingabebefehl soll perfekt animiert sein.

Von: Stefan Weiß

Ein totgesagtes Genre steigt wie Phönix aus der Asche – hoffentlich!

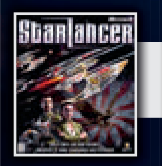
Maniac, Iceman, Angel, Blair – mit diesen Piloten-Namen verbinden erfahrene PC-Haudegen schöne Erinnerungen an die Neunzigerjahre, als der Spiele-Weltraum von **Wing Commander** beherrscht wurde. Entwickelt wurde die Space-Combat-Simulation von Chris Roberts, dessen Name bei Spielern der jüngsten Generation wahrscheinlich für ein Achselzucken oder Fragezeichen über dem Kopf sorgt. Warum dieser Mann für die PC-Spiele-Geschichte so wichtig wurde, erfahren Sie im Kasten auf der rechten Seite. Doch jetzt Vorhang auf für **Star Citizen**!

Die Wiedergeburt eines Genres

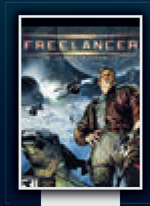
Am 10. Oktober 2012 kehrte Chris Roberts mit einem spektakulären Trailer zu seinem neuen Spiele-Projekt **Star Citizen** auf die PC-Bühne zurück. Eine klare Botschaft des erfahrenen Spiele-Entwicklers flimmert im Video bereits in den ersten Sekunden über den Monitor: „Sie sagten, ich sei tot, sie sagten, Konsolen seien die Zukunft. Doch ich sage euch, die Gerüchte über meinen Tod waren eine einzige Übertreibung – denn ich bin ein PC-Spiel." Theatralische, vollmundige Worte, die Roberts gebraucht, aber das hat seinen guten Grund. Denn mit seiner Rückkehr in die Spieleindustrie will der Schöpfer der Weltraum-Saga **Wing Commander** für den PC als Spieleplattform klare Position beziehen. In beeindruckenden Sequenzen ziehen Raumschiffe über den Bildschirm, mit waberndem Hitzeflimmern an den Triebwerken, grellen Laserblitzen, perfekter Beleuchtung und einem Detailgrad, den man heutzutage nur von vorgerenderten Filmen kennt. Doch die gezeigte Grafik ist in Echtzeit berechnet, mit einer Geforce GTX 670 und einem PC mit Mehrkernbestückung. **Star Citizen**

DIE STAR-CITIZEN-VORFAHREN

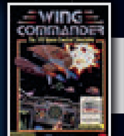
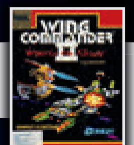
Für PC-Veteranen ein Kult-Entwickler, für die jüngste Spielergeneration wahrscheinlich ein Unbekannter – daher geben wir einen Überblick zur Spiele-Historie des Star-Citizen-Machers Chris Roberts.

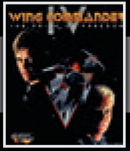
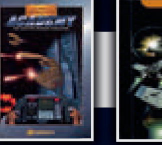
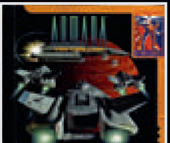


STARLANCER
Nachdem Roberts seine eigene Firma Digital Anvil ins Leben gerufen hatte, erschien im Jahr 2000 sein nächstes Weltraumabenteuer. Die Geschichte des Spiels beschreibt in 24 Missionen den Konflikt zwischen den Parteien Allianz und Koalition, der die Story-Grundlage für das später erschienene **Freelancer** bildete.



FREELANCER
Roberts half beratend bei der Entwicklung von **Freelancer** aus, das 2003 erschien und das Spielprinzip aus Handel, Action und Erkundung im Stile eines **Privateer** erfolgreich fortführte. Das Weltraumspektakel besitzt auch heute noch eine aktive Community, vor allem im Mehrspielerbereich.

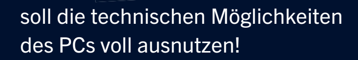



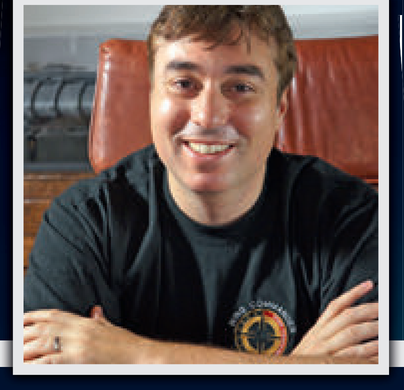




WELTRAUM-ACTION MIT KULT-STATUS



WING COMMANDER
Es gibt wohl kaum einen Joystickpiloten aus den Neunzigern, der nicht mindestens einen Teil der **Wing Commander**-Reihe gespielt hat. Das storylastige, actionreiche Weltraumabenteuer gehörte einfach in jede gute Spielesammlung. Mit dem dritten Teil der Serie hielten aufwendig produzierte Videos mit realen Schauspielern Einzug ins Spieluniversum. Schauspieler wie Mark Hamill (Luke Skywalker/**Star Wars**), John Rhys Davies (Gimli/**Der Herr der Ringe**-Trilogie und Malcom McDowell (Alex/**Uhrwerk Orange**) mimten **Wing Commander**-Charaktere.





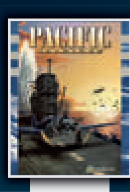
WER IST CHRIS ROBERTS?

Roberts stammt aus Kalifornien, wuchs in Manchester auf und machte in den 80er-Jahren als junger Spieldesigner und -Programmierer mit Videospielen für Computer vom Typ BBC micro auf sich aufmerksam.

- 1990 holte Richard Garriott (Schöpfer der **Ultima**-Reihe) Roberts ins Team der Spielefirma Origins.
- Roberts legte mit seinem PC-Erstlingswerk **Wing Commander** den Grundstein für eine der erfolgreichsten Spieleserien in den Neunzigerjahren.
- Spiele von Chris Roberts zeichneten sich immer durch technologisch hohen Anspruch aus, so verhalfen die ersten beiden **Wing Commander**-Spiele dem PC als Spielemedium zum Durchbruch. Außerdem hungerten die Spiele stets nach aktueller Hardware. Wer Roberts' Produkte flüssig spielen wollte, kam meist nicht drum herum, seinen Spiele-PC aufzurüsten.
- Roberts' Ausflug in die Filmindustrie war weniger segensreich, was den kommerziellen Erfolg betraf. Sein erster Streifen, **Wing Commander**, war ein Flop.

STRIKE COMMANDER
In dem 1993 erschienenen Action-Flugsim-Spiel vermischte Roberts spannende Jet-Dogfights mit einer packend inszenierten Söldner-Geschichte, die den Spieler voll integrierte. Mit dem verdienten Geld durch erfolgreich absolvierte Aufträge kaufte man etwa Flugzeuge und Munition für die Kampagne.





PACIFIC STRIKE
1994 legte Roberts mit einer historischen Flugsimulation nach. Inhaltlich und technologisch ähnlich wie **Strike Commander** gestrickt, erlebte man actionreiche Einsätze an Schauplätzen des Zweiten Weltkriegs, in denen sich Amerikaner und Japaner bekämpften.





WING COMMANDER: PRIVATEER/PRIVATEER 2: THE DARKENING
1993 erschien das von Chris Roberts und dessen Bruder Erin konzipierte **Privateer**, das neben Weltraumkämpfen den Fokus auf die Erkundung und den Handel im Sternensystem legte, was sich am ehesten mit dem Klassiker **Elite** vergleichen ließ. Der Nachfolger aus dem Jahre 1996 bot darüber hinaus eine mit zahlreichen Videosequenzen präsentierte Story.

soll die technischen Möglichkeiten des PCs voll ausnutzen!

Welche Inhalte erwarten mich?
Roberts' Projekt versteht sich als eine Art Best-of der vergangenen Weltraumspiele. In einer MMOG-Umgebung erleben die Spieler Flug-Action im Stile eines **Wing Commander**, treiben Handel wie in **Privateer** und erforschen die Galaxis wie seinerzeit in **Elite**.

Die Spieler sollen laut Roberts vor allem ein glaubwürdiges Universum erleben. Sternensysteme im Spiel enthalten verschiedenste Fraktionen und Gilden, außerdem existieren Konflikte. So lassen sich beispielsweise verschiedene Story-Ansätze auf der offiziellen Webseite zum Spiel (www.robertsspaceindustries.com) in Blogform nachlesen. Da ist die Rede von den Vanduul, einer Alien-Rasse, die für Terror sorgt. Piraten- und Räuberbanden erschweren den Handel in der Galaxis und es gibt allerlei politischen Zwist unter den verschiedenen Parteien. Vor diesem Hintergrund haben Sie als Spieler die Wahl, wie Sie sich selbst in die Welt einbringen. Händler etwa nehmen Einfluss auf die dynamisch geplante Wirtschaft im Spiel. Wenn zu viele Spieler ständig Eisen an einen Industrieplaneten liefern, senkt das den dortigen Preis für den Rohstoff. In manchen Systemen herrscht zudem starke Polizei-Präsenz. Das erhöht die Sicherheit für Sie als Händler, dafür müssen Sie mit höheren Landegebühren und schlechteren Handelstarifen rechnen. Wer dagegen das Risiko eingeht, gesetzlose Zonen zu bereisen, darf sich über deutlich fettere Handelsprämien freuen, muss aber vermehrt Angriffe krimineller Banden in Kauf nehmen. Oder wie wäre es, eine Rolle als Minenbetreiber zu übernehmen? Asteroiden lassen sich lukrativ abbauen und mit dem so gewonnenen Reichtum bauen Sie Ihr Raumschiff aus. Credits spielen eine wichtige Rolle in **Star Citizen** und dürfen von den Spielern auch im Ingame-Shop gegen echtes Geld erworben werden. Allerdings betont Roberts in einem Interview, dass es kein Pay-to-Win geben wird. Credits, mit denen Sie Schiffe und Ausrüstung bezahlen, erhalten Sie auch bei Abschluss von Missionen. Wer Zeit sparen will, für den bietet der Shop die Möglichkeit, sich Credits zu kaufen. Roberts denkt allerdings darüber nach, eine maximal käufliche Credits-Summe pro Monat oder Woche festzulegen, damit es zu keinem

FRÜHBUCHER-PAKET SICHERN!

Crowdfunding ist schwer in Mode, auch Chris Roberts geht mit seinem Projekt Star Citizen diesen Weg und möchte so unabhängig von großen Publishern bleiben.

Wer möchte, kann die Entwicklung des Spiels finanziell unterstützen. Sowohl auf der Herstellerseite www.robertsspaceindustries.com und seit kurzem auch auf www.kickstarter.com ist es für zahlungswillige Spieler möglich, sich schon vorab ein eigenes Schiff zu sichern, wenn man mindestens 30 Dollar investiert. **Weitere Bonusinhalte** sollen für zusätzliche Anreize sorgen. Neben den verschiedenen Jägern, zu denen es in den nächsten Wochen nähere Infos geben soll, bieten die Crowdfunding-Angebote verschiedene Spieletitel, exklusiven Zugang zur Alpha- und Beta-Phase des Spiels sowie unterschiedlich gestaffelte Pakete Spielwährung. Denn **Star Citizen** enthält im Mehrspielerbereich ein Shop-Modell, um sich Credits zu kaufen.



Der hier gezeigte Aurora-Jäger stammt aus **Privateer 2**. Ob er in **Star Citizen** ähnlich aussieht, darüber lässt sich nur spekulieren.


Für 125 Dollar erhalten Sie in Ihrem Spielepaket diese schicke Hornet als Startschiff dazu.





Im frei erkundbaren Universum von **Star Citizen** bereisen Sie eine Vielzahl an Stationen, auf denen Sie Gildenstützpunkte finden (1), Bars besuchen (2) oder Handel treiben (3). Typisch **Privateer**.


Zusammen mit Ihren Mitspielern dürfen Sie im Mehrspielermodus aus solch riesigen Carrier-Hangars in Ihrem Jäger starten.



Auf der Webseite www.robertsspaceindustries.com geben Blogeinträge Hinweise zur Hintergrundgeschichte von **Star Citizen**.

großen Ungleichgewicht unter den Spielern kommt. Es wäre fatal, wenn in den Mehrspielergefechten nur die Spieler eine Chance hätten, die sich für entsprechende Kohle das beste Equipment leisten können. Geplant ist, dass auf größeren Schiffen mehrere Spieler gleichzeitig agieren können, etwa um Geschütztürme zu bemannen. Ein Notrufsystem erlaubt, befreundete Spieler zu kontaktieren, die sich dann per Hyperraumsprung mit in die Online-Schlacht stürzen.

Singleplayerkampagne inklusive

Für Einzelspieler ist vermutlich die im Spiel enthaltene Militärkampagne von großem Interesse, die den Titel Squadron 42 trägt. Sie dürfte am ehesten ans Spielerlebnis von **Wing Commander** herankommen, sprich: Eingebettet in einer cineastisch präsentierten Story erleben Sie geskriptete Weltraumschlachten und -missionen. Dabei sind auch Einsätze zu Fuß vorgesehen – bitte was? Roberts führt dies in einem Interview aus: „Das Missionsziel besteht darin, einen gegnerischen Träger zu kapern. Zunächst startet man mit seinem Jäger aus dem Hangar des Carriers, auf dem man stationiert ist. Dann gilt es, gegnerische Jäger auszuschalten, was in typischen Space-Combat-Dogfights geschieht. Sobald dies erledigt ist, landet man auf dem gegnerischen Trägerschiff, steigt aus dem Cockpit und unterstützt KI-Marines dabei, sich zur Brücke des Schiffs vorzukämpfen." Solche Einsätze sollen komplett ohne Ladezeiten vonstattengehen, da alle Elemente und Modelle in Echtzeit mit allen Details berechnet werden.

Technik, die begeistert!

PC-Spiele von Chris Roberts hatten stets eines gemein – sie forderten die Hardware bis aufs Äußerste heraus – **Star Citizen** dürfte da sicher keine Ausnahme darstellen, wenn es denn im Jahre 2014, wie angekündigt, erscheint. Bei einer einstündigen Präsentation auf der GDC (Game Developers Conference) in Austin, Texas, gab Roberts einen ausgiebigen Einblick in sein ambitioniertes Projekt. Ganz wichtig für Roberts ist, möglichst tief in sein jeweiliges Spiel abtauchen zu können. Um dies zu erreichen, setzt er bei **Star Citizen** auf einen schon fast absurd wirkenden Detailgrad. Hunderttausende in Echtzeit berechnende Polygone sorgen für cineastische Eindrücke, die ihresgleichen suchen. Wenn beispielsweise die

WIE VIEL WING COMMANDER STECKT IN STAR CITIZEN?

Bislang gibt es Bildmaterial zum angekündigten Weltraumspiel nur anhand eines Trailers. Wir haben genau hingeschaut und sind dabei auf interessante Details für alle Fans der Wing-Commander-Reihe gestoßen.



ZEICHEN SETZEN!
In der **Wing Commander**-Reihe flogen Sie Ihre Einsätze für die Terranische Konföderation (linkes Logo). Das Symbol von **Star Citizen**, das zum Beispiel auf der offiziellen Webseite zum Spiel zu sehen ist, ähnelt diesem Emblem sehr.

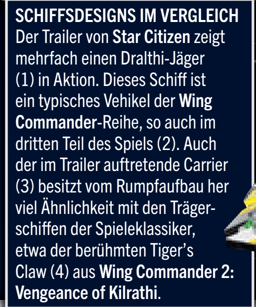








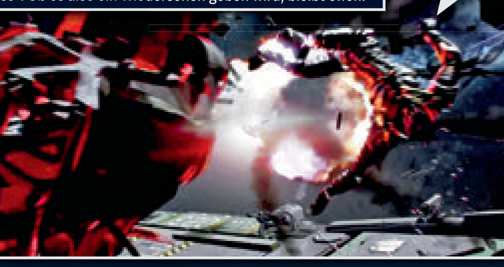
GUTE ALTE BEKANNTE TREFFEN?
In einem kurzen Abschnitt des Cinematic-Trailers zu **Star Citizen** erblickt man auf dem Radarschirm eines Trägerschiffes dieses rote Symbol eines feindlichen Schiffes. Bei näherer Betrachtung entpuppt es sich als das Emblem für die katzenartigen Kilrathi, die in **Wing Commander** das Weltall unsicher machten.

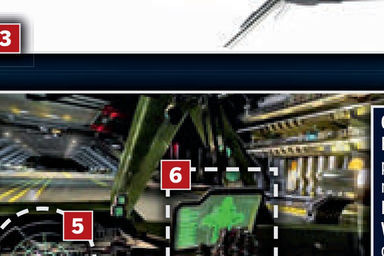


SCHIFFSDESIGNS IM VERGLEICH
Der Trailer von **Star Citizen** zeigt mehrfach einen Dralthi-Jäger (1) in Aktion. Dieses Schiff ist ein typisches Vehikel der **Wing Commander**-Reihe, so auch im dritten Teil des Spiels (2). Auch der im Trailer auftretende Carrier (3) besitzt vom Rumpfaufbau her viel Ähnlichkeit mit den Trägerschiffen der Spieleklassiker, etwa der berühmten Tiger's Claw (4) aus **Wing Commander 2: Vengeance of Kilrathi**.

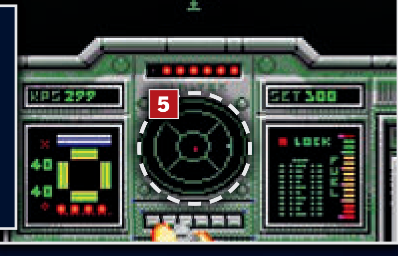


ÜBERRASCHEND NEUE ALIENS?
Kurze Zeit später im Trailer zerfetzt es das zuvor auf dem Radar gezeigte „Kilrathi-Schiff“ nach Laserbeschuss in seine Einzelteile. Der hier erkennbare Pilot hat jedoch keinerlei Ähnlichkeit mit der „Katzenrasse“. Ob es also ein Wiedersehen geben wird, bleibt offen.





COCKPIT-DETAILS
Ein Blick auf den zentral im Cockpit platzierten Radarbildschirm (5) macht klar, dass das Design der Innenarchitektur der Jäger eindeutig **Wing Commander**-Züge trägt. Auch die zuschaltbaren Seitendisplays (6), im Trailer sehr schön animiert anzuschauen, gab es schon zu **Wing Commander**-Zeiten.





Spielerfigur in einem Jäger-Cockpit Platz nimmt, sorgt das technische Gerüst von **Star Citizen** dafür, dass jeder Eingabefehl mit einer korrekten Animation ausgeführt wird. Alle Elemente im Cockpit eines Jägers sind nicht nur dekoratives Beiwerk, sondern werden wirklich genutzt.

Generell soll die simulierte Flugphysik der Raumschiffe im Spiel neue Maßstäbe setzen. So sind beispielsweise alle flugfähigen Jäger im Spiel mit je acht Steuerdüsen ausgestattet, die sich effektiv auf die Manövrierfähigkeit eines Schiffes auswirken. Schäden an den Düsen nimmt der Spieler beispielsweise spürbar wahr. Die Raumschiffe lassen sich mit etlichen Komponenten wie stärkeren Triebwerken, besseren Schilden und Scannern aufrüsten. Alle Elemente wirken sich im Flugverhalten aus, das Gewicht spielt dabei eine Rolle. Wer beispielsweise einen leichten, wendigen Jäger mit einem deutlich besseren, aber schwereren Triebwerk bestückt, muss Einbußen hinsichtlich der Wendigkeit hinnehmen.

Ob all diese Features realisierbar sind? Was die Technik betrifft, so glauben wir: Wenn es einer schafft, dann wohl Mr. Wing Commander Chris Roberts! ❑

„Große Vorfreude und Erwartungen, die hoffentlich in Erfüllung gehen!“

Stefan Weiß

Mir fiel beim Anblick der bisher veröffentlichten Trailer die Kinnlade runter – nein, sie tut es noch immer – auch beim x-ten Mal Anschauen. Roberts' klares Bekenntnis zum PC als Spieleplattform und die gezeigte technische Qualität, die darauf möglich ist, das ist schon der Hammer. Inwieweit das fertige Produkt, so es denn erscheint, dann wirklich aussehen mag, kann noch niemand sagen. Fest steht jedoch, dass Spiele von Chris Roberts – vor allem die **Wing Commander**-Reihe – die Ressourcen des PCs stets bis zum Anschlag ausnutzten. Inhaltlich klingen die angekündigten Features wie ein Best-of von **Wing Commander** plus **Privateer**/**Freelancer**, gewürzt mit einer MMOG-Prise aus **EVE Online**.

GENRE: Weltraum-Action
ENTWICKLER: Roberts Space Industries
PUBLISHER: Roberts Space Industries
TERMIN: 2014

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Lineage 2

Von: Sascha Penzhorn/ Wolfgang Fischer

Die Mutter aller Asia-Online-RPGs ist jetzt kostenlos spielbar. Wir haben die F2P-Variante gespielt!

Schon auf Stufe 3 kloppt man sich durch den ersten Dungeon.

Das Online-Rollenspiel **Lineage 2** von NCsoft (**Guild Wars 2**) stammt aus einer Zeit, in der die genretypische Monstermetzelei noch nicht liebevoll in spannende Quests verpackt war. Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe bedurften nicht der Zustimmung potenzieller Opfer und in Sachen Steuerung musste man sich mit Point & Click zufrieden geben. Charakterkontrolle über WASD-Steuerung? Fehlanzeige.

Daran hat sich seit der Fernost-Veröffentlichung des Titels im Jahr 2003 (USA-Release war sechs Monate später, Anfang 2004) nicht viel geändert. Wer sich an derartigen Kleinigkeiten nicht stört, sollte bei **Lineage 2** mal einen Blick riskieren, denn das koreanische Online-RPG gibt es mittlerweile für lau.

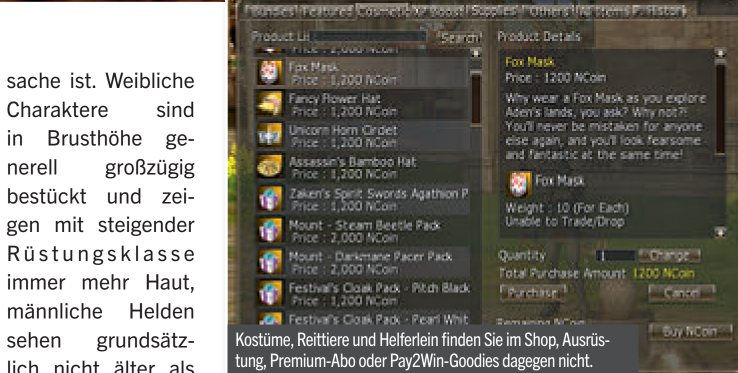
Gute Klassenvielfalt

Beim Spielbeginn geht's direkt zur Sache: Sie vermöbeln eine Übungs-Vogelscheuche, klatschen Kobolde im Dorf-Dungeon um, rotten ein Rudel Wölfe aus und sorgen für Aufruhr im Räuberlager nebenan! Nicht selten schließen sich Spieler zu Farmgruppen zusammen, um auch ganz ohne Auftrag einfach mal eine Stunde lang Viecher zu verdreschen. In der Gruppe geht's schließlich schneller und etwas geselliger ist es auch. Dass die Monsterklopperei in **Lineage 2** trotzdem einigermaßen spaßig ist, liegt an den coolen Charakterklassen. Mithilfe ihrer Klauenwaffen erledigen Ork-Mönche Feinde wie am Fließband. Der geflügelte Kamael-Schütze praktiziert mit seiner schweren Armbrust flächendeckend Akupunktur.

Typischer fernöstlicher Stil

Dank Unreal Engine 2 und stetiger Updates ist **Lineage 2** auch heute noch schick, obwohl der fernöstliche Look sicherlich Geschmackssache ist. Weibliche Charaktere sind in Brusthöhe generell großzügig bestückt und zeigen mit steigender Rüstungsklasse immer mehr Haut, männliche Helden sehen grundsätzlich nicht älter als 15 Jahre aus und ihre Frisuren trotzen den Gesetzen der Physik. Wer auf viel zu große Schwerter, magisch leuchtende Rüstungen und ähnlich übertriebene Gimmicks steht, kommt hier voll auf seine Kosten.

Apropos Kosten: Ein optionales Monatsabo oder ähnlichen Premium-Firlefanz wie ihn anderen Free2Play-Online-RPGs bieten, gibt es hier nicht. Lediglich die üblichen Booster, Kostüme und das eine oder andere Reittier warten im Cash Shop auf Sie. Die wirklich coolen Pets, Mounts und sämtliche Ausrüstung gibt es nur über Quests, Crafting und Spielerhandel – löblich! Bis zur Maximalstufe 99 haben Sie daher reichlich zu tun, danach winkt das Gilden-PvP. Die größten und mächtigsten Spielervereinigungen prügeln sich um Weltbosse und Gildenschlösser. PvP-Muffel können sich derart barbarischem Treiben übrigens niemals völlig entziehen: Schließlich darf man in **Lineage 2** jederzeit andere Spieler angreifen. ❑



Kostüme, Reittiere und Helferlein finden Sie im Shop, Ausrüstung, Premium-Abo oder Pay2Win-Goodies dagegen nicht.



Hochstufige Ausrüstung, wie sie diese Ork-Kriegerin trägt, glitzert und leuchtet in allen Regenbogenfarben.

„Solide, PvP-lastige Online-RPG-Action mit angestaubter Technik." *Wolfgang Fischer*

Trotz netter Grafik-Updates wirkt das bereits im Jahr 2003 veröffentlichte **Lineage 2** durch die angestaubte Benutzeroberfläche und die grausige Point&Click-Steuerung ziemlich veraltet. Auch in Sachen Gameplay sollten Sie nicht zu viel erwarten. **Lineage 2** ist ein sogenannter Asia-Grinder, also ein Online-RPG aus Fernost, bei dem es vor allem darum geht, Monster zu kloppen. Tagein, tagaus ... stundenlang. Wer sich an all diesen Kritikpunkten nicht stört und sich mühsam bis zur Höchstufe durchmetzelt, auf den wartet kurzweiliges High-Level-Gameplay mit starkem Fokus auf PvP-Kämpfe (Spieler gegen Spieler), bei denen sich ganze Gilden um Belohnungen kloppen.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: NCsoft
PUBLISHER: NCsoft
TERMIN: Erhältlich

EINDRUCK **OKAY**

Frisch umlackiert: Wer unbemerkt durch eine Werkstatt brettert, der senkt seinen Fahndungslevel um eine Stufe.

Ab der dritten Fahndungsstufe errichten die Gesetzeshüter Straßensperren und legen fiese Nagelbänder aus.

Sonntagsfahrer: Das illegale Geheize durch die offene Spielwelt macht Laune – gefällt der virtuellen Polizei aber gar nicht.

! WARUM KEIN TEST?

Zum Zeitpunkt der Heftabgabe lagen uns nur die Testversionen für Xbox 360 und PS3 vor – eine PC-Fassung konnte Electronic Arts nicht liefern. Vor allem wegen der technischen Details verzichten wir deshalb auf einen finalen Test.

AUF PCGAMES.DE Finden Sie parallel zum Release Ende Oktober einen Test der PC-Fassung.

Need for Speed: Most Wanted

Von: Thorsten Küchler

Eine Serie rast mit neuem Open-World-Konzept direkt in die Design-Sackgasse.

Warum sollte man ein gewöhnliches Rennspiel erschaffen, wenn man doch auch ein unkonventionelles erschaffen kann?“ Diese Frage stammt aus einem Schreiben der **Most Wanted**-Entwickler, welches der PS3-Testversion beilag. Und unsere Antwort an die Damen und Herren von Criterion lautet: „Weil unkonventionell nicht immer gleichbedeutend mit sinnvoll ist!“ Der neue **Need for Speed**-Teil versucht nämlich geradezu krampfhaft, möglichst anders, möglichst extravagant zu sein – und schießt dabei gerne mal übers Ziel hinaus.

Kleinstadt-Feeling

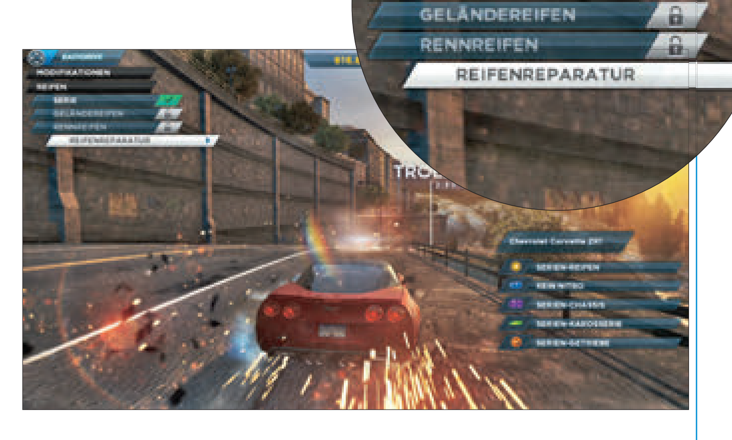
Im Gegensatz zum mauen **Need for Speed: The Run** spielt **Most Wanted** in einer frei befahrbaren Spielwelt. Die fiktionale Stadt Fairhaven bietet alles, was das Raserherz begehrt: Enge Straßenschluchten, weitläufige Highways, Schotterpisten und ein authentisches Maß an zivilem Verkehr. Allerdings fällt schnell auf, dass die virtuelle Metropole nur die Ausmaße einer Kleinstadt hat: Zu schnell hat man alle Bereiche gesehen. Dafür wird schon das blanke Herumcruisen fürstlich entlohnt: Für waghalsige Fahrmanöver wie Drifts oder Beinahe-Unfälle erhalten Sie Speedpunkte, die wiederum über Ihre Position in den Rasercharts entscheiden. Das große Spielziel: der meistgesuchte („Most Wanted“) Fahrer werden. Klar, dass die örtliche Polizei dabei nicht tatenlos zuschaut: Fahren Sie etwa durch eine Radarfalle, so nehmen



Unzeitgemäß und extrem nervig: Ihnen stehen nur zwei Perspektiven zur Verfügung – eine Verfolger- und eine komplett unbrauchbare Stoßstangen-Ansicht (Bild links). Cockpits gibt es also nicht!

EINFACH GUT: DAS EASYDRIVE-SYSTEM





Die größte und gleichzeitig auch sinnvollste Neuerung von **Need for Speed: Most Wanted** ist das Easydrive. Hinter diesem EA-typisch cool betitelten Feature steckt nicht mehr und nicht weniger als ein Schnellmenü, das Ihnen ein erstaunliches Maß an Komfort bietet. Ein Druck auf die entsprechende Taste genügt – und schon erscheint am oberen linken Bildrand die Easydrive-Liste. Diese enthält zum Beispiel alle bisher gefundenen Autos: Wagenwechsel in Sekundenschnelle gefällig? Kein Problem! Ein Navigationssystem ist ebenfalls eingebaut: Wählen Sie einfach das gewünschte Rennen aus, schon zeigt Easydrive den direkten Weg zu der Veranstaltung. Und wenn Sie dort scheitern, bietet der Bordcomputer automatisch den sofortigen Neustart des Rennens an. Selbst das (leider ziemlich rudimentäre) Tuning wird mittels Schnellmenü abgewickelt: Sie verändern im Handumdrehen die Bereifung Ihres Untersatzes oder bauen ein neues Getriebe ein – ohne aus dem Spielgeschehen herausgerissen zu werden. Wären doch nur alle Elemente von **Most Wanted** so durchdacht designt ...

die Ordnungshüter sofort die Verfolgung auf. Je länger Sie sich wehren, desto höher steigt das Fahndungslevel und desto drastischer werden die Methoden der Cops: Von einfachen Streifenwagen über Straßensperren bis hin zu Nagelbändern reicht das staatliche Sortiment.

Eine lahme Auto-Biografie

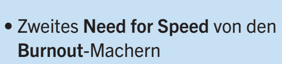
Sie lieben es, sich einen Wagen auszusuchen, diesen fleißig zu tunen und mit ihm stundenlang Spaß zu haben? Dann kaufen Sie sich ein anderes Spiel! **Need for Speed: Most Wanted** verfolgt nämlich einen abenteuerlichen Ansatz: Für jedes Auto gibt es 5 (!) spezielle Renn-Events – es gehört zum Konzept, dass Sie danach eine neue Karre ausprobieren MÜSSEN. Einzig die spektakulären Duelle gegen die anderen Fahrer von der Most-Wanted-Rangliste sind für alle Boliden zugänglich. Da ist es fast schon konsequent, dass die Tuning-Optionen auf ein Minimum reduziert wurden: Individuelle Schrauberei? Fehlanzeige! Vielmehr schalten Sie durch Rennsiege entsprechende Ersatzteile wie Rennreifen oder einen Turbo frei – diese funktionieren dann aber ausschließlich im jeweils verwendeten Auto. Bedeutet: Sie müssen jede PS-Schleuder wieder aufs Neue aufrüsten, um sie wettbewerbsfähig zu machen – was schon beim zweiten Mal gehörig nervt. Criterion verteidigt dieses Konzept damit, dass man dem Spieler die Möglichkeit geben wolle, von Beginn an alle Autos zu fahren: Sie müssen die Untersätze nämlich nicht mühsam freischalten, sondern einfach nur finden – Porsche Carrera, Tesla Roadster, Bugatti & Co stehen einfach so in der Gegend herum!

In Sachen unterschiedliche Renntypen bietet **Most Wanted** nicht mehr als das Genre-Standardprogramm. Folglich brettern Sie über Rundkurse, klappern Kontrollpunkte ab oder versuchen, möglichst schnell einer Meute Streifenwagen zu entkommen. Von der Norm weichen nur die Tempoläufe ab: In diesen müssen Sie auf einer bestimmten Strecke ein vorgegebenes Durchschnittstempo einhalten – was ebenso spannend wie knifflig ist. Ansonsten hält sich der Schwierigkeitsgrad arg in Grenzen. Das liegt vor allem an der traditionellen Gummiband-KI: Um die Raserei spannend zu halten, passt sich das Fahrerfeld bis zu einem gewissen Grad Ihrer Leistung an. Allerdings muss man anerkennen, dass die CPU-Meute recht authentisch um ihre Position kämpft – und rempelt!

Macht kaputt, was euch kaputt ...

macht! Nach diesem Motto geht es in **Most Wanted** ruppig zu. Wer einen Gegner von der Straße rammt, wird mit Punkten belohnt. Keine Sorge: Schäden sind nur optischer Natur, nach jedem Unfall geht das Rennen sofort weiter. Zerstörerische Naturen kommen auch abseits der Rennen auf ihre Kosten: Denn die Sammelobjekte sollen nicht gesammelt, sondern vielmehr zu Klump gefahren werden. Aber auch das ändert nichts daran, dass es besser gewesen wäre, wenn Criterion eines seiner „gewöhnlichen" Rennspiele entwickelt hätte – denn die waren immer extrem gut!

FAKTEN



GENRE:
Rennspiel
ENTWICKLER:
Criterion
PUBLISHER:
Electronic Arts
TERMIN:
31. Oktober 2012

- Zweites **Need for Speed** von den **Burnout**-Machern
- Frei befahrbare Spielwelt
- Autolog 2.0 vergleicht Ihre Zeiten mit denen Ihrer Online-Freunde und gibt Empfehlungen.
- Rudimentäres Tuning
- Virtuelle Polizeistreifen als allgegenwärtige Bedrohung

„Meistgesucht: der Sinn all dieser komischen Neuerungen."

Thorsten Küchler

WAS HABEN WIR GESPIELT? Mit der uns vorliegenden, fertigen PS3-Version haben wir knapp 10 Stunden verbracht – ausschließlich im Einzelspieler-Modus! Die Online-Funktion waren noch nicht seriös testbar.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Griffiges Arcade-Fahrgefühl
- \+ Tolles Easydrive-Schnellmenü
- \+ Schicke, frei befahrbare Spielwelt
- \+ Massenhaft lizenzierte Sportwagen
- \+ Packende Verfolgungsjagden mit der KI-Polizei
- \+ Im Mehrspieler-Modus sollte mehr Spaß aufkommen
- – Ist die Bildrate auch auf dem PC so niedrig?
- – Viele konzeptionelle Ungereimtheiten
- – Sehr magerer Einzelspieler-Umfang
- – Keine Cockpit-Perspektive

WERTUNGSTENDENZ 0  **78-82** 100

Was ist denn bitteschön mit Criterion los? Nach dem exzellenten **Need for Speed: Hot Pursuit** zeigt die Formkurve der englischen Rennspiel-Experten nun steil nach unten! Egal ob Umfang, Designideen oder Rennvarianten – **Most Wanted** kann in keiner Disziplin voll überzeugen und erfüllt die hohen Erwartungen nur ganz selten. Einzig das grandiose Easydrive-System lässt sich als genial bezeichnen. Man wird das mulmige Gefühl nicht los, dass die Entwickler den Solospieler-Part nur als nerviges Anhängsel für den Online-Mehrspieler betrachtet haben. Und wenn Letzterer wirklich rockt, dann werten wir das Spiel in der nächsten PCG-Ausgabe auch gerne auf – aber bis dahin lautet unser Urteil: Kaufen Sie sich lieber den Genre-Klassiker **Burnout Paradise**; der ist weitaus günstiger, besser, schneller und vor allem spaßiger.

TEST

11/12

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?



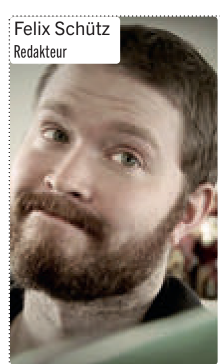
Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Durfte zwar die PC-Games-Geburtstagstorte anschneiden ...,
... hat aber selbst kein einziges Krümelchen davon abbekommen. Angeblich war sie ausgesprochen lecker.
Ist sich sicher:
dass auf dem elterlichen Dachboden noch irgendwo die legendäre **Wing Commander 3**-Filmdose rumschwirrt.
Freut sich schon darauf:
die nigelnagelneue PC-Games-App auf dem privaten iPad auszuprobieren.



Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter

Ist traurig:
weil er schon vor Monaten ausgerechnet am Lesertag Urlaub eingetragen hatte und den Termin auch nicht mehr verschieben konnte. Nächstes Jahr dann!
Hat:
XCOM durchgespielt und hatte danach Lust, sich durch den bockschweren Uralt-Vorgänger zu quälen.
Bestellte:
kurz vor dem Schreiben dieser Zeile endlich einen neuen PC. Wurde langsam mal Zeit!



Felix Schütz
Redakteur

Durchgespielt:
Dishonored, XCOM: Enemy Unknown, Black Mesa, Chaos auf Deponia, Torchlight 2, The Amazing Spider-Man
Spielt derzeit:
Borderlands 2 (zweiter Durchgang mit DLCs), **Mark of the Ninja, The Walking Dead, Doom 3 BFG, Horn** (Android), **Resident Evil 6** (Xbox 360)
Freut sich auf:
Far Cry 3, Assassin's Creed 3 und **Star Citizen** ... insofern es irgendwann mal kommt.
Kümmert sich endlich:
Um seine Altersvorsorge.



Stefan Weiß
Leitender Redakteur

Hatte viel Spaß:
beim Lesertreff, auch wenn vom abendlichen Bierzelt-Ausklang ein Hörschaden geblieben ist.
Erfreut sich derzeit an:
XCOM Enemy Unknown, Dishonored: Die Maske des Zorns und der **Rohan**-Erweiterung zu **Der Herr der Ringe Online**
Genießt:
den bislang wirklich goldenen Oktober und streift ausgiebig durch die herbstbunten Wälder, um neue Caches zu heben.



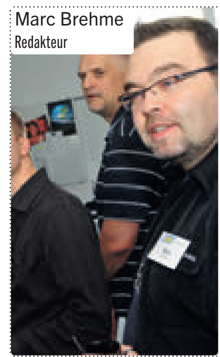
Robert Horn
Redakteur

Freut sich:
über den gelungenen Lesertag. Famose Leute, famoser Kuchen und famoser gebratener Ochse auf der Fürther Kärwa. Ich freue mich aufs nächste Mal!
Hat kaum noch Zeit:
für **Eve Online**. Denn **XCOM, Dishonored, Hitman: Absolution** und **Armored Kill** fordern viiiel Aufmerksamkeit.
Guckt gerade (un)freiwillig:
Moonlighting (Das Model und der Schnüffler) – der Frau zuliebe. Harter Stoff.




Peter Bathge
Volontär

War schwer begeistert:
vom Lesertag mit 20 Jubiläumsgästen (und 24 Bierflaschen). Egal ob im Podcast oder beim anschließenden Ochsenlende-Essen: Es war ein schönes Beisammensein!
Hat privat gespielt:
Black Mesa, The Walking Dead: Episode 4 und **XCOM: Enemy Unknown** (das zweite Mal, im Klassik-Modus). Außerdem jede Menge **Freespace 2**-Mods in Vorbereitung auf Chris Roberts' **Star Citizen** – die Vorfreude ist gewaltig!



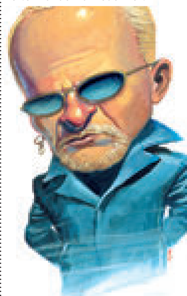
Marc Brehme
Redakteur

Spielt:
Dishonored, XCOM: Enemy Unknown, Borderlands 2, Chaos auf Deponia, Angry Birds Seasons (Android), **Torchlight 2, Jack Keane 2.**
Bedankt sich:
für die aufschlussreichen und offenen Gespräche beim PC Games-Lesertag. Cool!
Hat endlich:
eine neue Waschmaschine und kann selbst kaum glauben, wie sehr man sich über so etwas freuen kann – nach vier langen Wochen Ausweichen zu den Nachbarn.



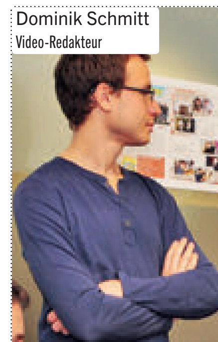
Viktor Eippert
Volontär

War erneut in Japan:
und traf dort zufällig Entwicklergröße Hideo Kojima!
Hatte viel Spaß:
beim Lesertreff diesen Monat. Gerne bald wieder!
Spielt(e):
XCOM: EU (gerade im dritten Durchlauf), **Borderlands 2, FTL, Endless Space, Worms Revolution, Darksiders 2** und **Tokyo Jungle** (PS3)
Findet hoffentlich Zeit für:
Dishonored, The Walking Dead, Anno 2070: Die Tiefsee. Wann soll man das alles denn bitte spielen?



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Hantiert wie wild:
mit Unmengen von Taschentüchern und würgt pro Stunde gefühlte drei Liter zähen Schleim aus der Nase.
Erschreckt die Kollegen:
weil er es fertigbringt, lauter zu niesen als die Fehlzündung eines amerikanischen V8-Motors.
Zieht in Betracht:
dass er sich eventuell eine leichte Erkältung zugezogen haben könnte, geht nach Hause und legt sich dort einen Vorrat an Taschentüchern an.



Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Tippt:
diese Zeilen in arger (Zeit-)Not: Der Urlaub startet in fünf Minuten und falls ich den Kasten nicht mehr befülle, texten die Kollegen. Und das will niemand.
Hat eine Urlaubsliste:
... von „Fliesen reparieren" über „**Borderlands 2** durchspielen" ist da für jeden Geschmack was dabei.
Muss mal was loswerden:
Sascha Lohmüller ist einer der witzigsten Menschen des Planeten. Nicht immer, aber schon ziemlich oft.

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

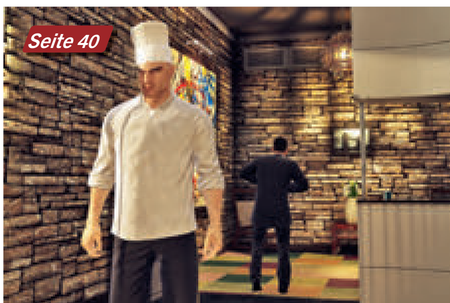
TOP-THEMEN

STRATEGIE
XCOM: ENEMY UNKNOWN



Firaxis zeigt, wie man einen lieb gewonnenen Klassiker eindrucksvoll wiederbelebt: **XCOM: Enemy Unkown** ist nicht einfach nur ein toll modernisiertes Remake, sondern auch schlichtweg eines der besten Taktikspiele seit Jahren.

ACTION
HITMAN: ABSOLUTION



Es ist knifflig, es ist heftig und es gewährt dem Spieler endlich wieder viele Freiheiten: Das neue **Hitman** beschwört die Stärken seiner Vorgänger und bietet Freizeit-Assassinen eine spannende, fordernde Spielwiese. Top-Auftritt für den neuen, alten Agenten 47!

ACTION
DISHONORED: DIE MASKE DES ZORNS



Mit **Dishonored** haben die Arkane Studios und Bethesda Mut zum Risiko bewiesen: Schleichen statt Action und ein faszinierendes neues Setting anstelle ausgelutschter Rumms-Peng-Szenarien. Wir danken's mit einer Top-Wertung!

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

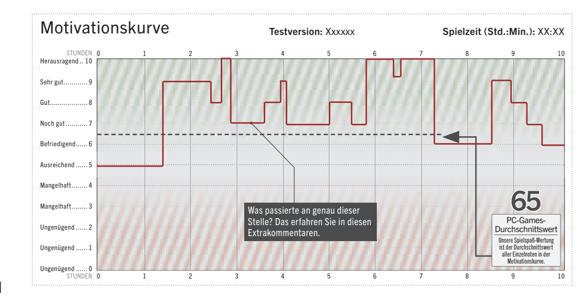
Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)



- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards

PC Games AWARD Ausgabe 11/2012 99

PC Games EDITORS' CHOICE GENRE

PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 98.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren



Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Im richtigen Moment zuschlagen und dabei lautlos vorgehen: ein Markenzeichen von Agent 47.

Selbst mit der passenden Verkleidung kommen Sie nicht umhin, sich immer wieder in Deckung zu begeben.

Hitman: Absolution

Von: Robert Horn

Wer braucht schon Altair und seine Nachfahren, wenn Agent 47 zur Höchstform aufläuft!

Ein Hitman schläft nicht, er wartet nur. Agent 47, berühmter und nicht weniger berüchtigter Profikiller, hat sechs Jahre lang gewartet. Jetzt ist er bereit für seinen mittlerweile fünften Auftritt. Und der ist, wie wir nicht ohne Bewunderung feststellen, sein bisher bester.

Kein leichter Job

Der berufliche Wiedereinstieg von Agent 47 ist nach sechs Jahren Pause kein sanfter. Sein Auftraggeber, die ominöse und stets präsente Agentur ICA unter der Leitung von Unsympath Benjamin Travis, setzt den Hitman auf Diana Burnwood an. Die Dame, selbst langjährige ICA-Mitarbeiterin, direkter Kontakt und so etwas wie ein Freund für Agent 47, hat angeblich die Agency verraten. Einen angenommenen Auftrag abzuschließen ist für den Hitman oberstes Gebot und so machen Sie sich in seiner Gestalt in den ersten Spielminuten auf, die einzige Freundin zu meucheln, die Agent 47 jemals hatte. Ein aufregender Auftakt!

Im weiteren Verlauf der Geschichte spielen ein 14-jähriges Mädchen namens Victoria, der schmierige Waffenschieber Blake Dexter und natürlich die ICA eine wichtige Rolle. Viel mehr wollen wir dazu nicht verraten, doch wirklich mitgerissen hat uns das Erzählte nicht. Lobenswert ist, dass die

SO HABEN WIR GETESTET

Wir erhielten die Testversion von Hitman: Absolution erfreulich früh:

Gut vier Wochen vor Verkaufsstart erreichte uns der Titel per Steam. Publisher Square Enix erteilte uns netterweise eine Testerlaubnis, obwohl am Spiel zu diesem Zeitpunkt noch gearbeitet wurde. Hauptsächlich galt das der noch leicht fehlerhaften Lokalisierung; zum Großteil war die Version fertig, sodass wir keine Mängel feststellen konnten. Die Testversion lief stabil und problemlos. Sämtliche im Artikel enthaltenen Bilder mussten wir beim Publisher zur Freigabe einreichen. Abgelehnt wurden aber nur Bilder, die eventuell zu viel von der Story preisgeben.



Schießereien machen das Spiel (zu) einfach: Alarmierte Wachen rennen oft direkt in Ihre Schusslinie. Aber: Sie wollen eh nicht ballern!



Der Hitman schlüpft in allerlei skurrile Kostüme. Unter den Top 5: ein Wrestler-Outfit.

TEURE HITMAN-VERSION IM HANDEL

Üblicherweise gibt es auch für Hitman: Absolution mehrere Versionen zum Verkaufsstart:

Neben der Standardversion des Schleich-Action-Spiels für etwa 45 Euro bietet Publisher Square Enix noch eine Professional Edition und die Deluxe Professional Edition an. Erstere enthält zusätzlich zum Spiel ein Artbook und eine Making-of-DVD. Im Spiel greifen Käufer dieser Version zu exklusiven Waffen wie der Agency Jagd P22G-Pistole, einer Maschinenpistole und einer Schrotflinte. Die Professional Edition ist für etwa 55 Euro erhältlich. Die **Deluxe Professional Edition** kostet etwa 90 Euro und bietet alle Inhalte der Deluxe Edition sowie zusätzlich eine 25 cm hohe Hitman-Vinylfigur. Obendrauf gibt es die Hitman Sniper Challenge, die sonst nur Vorbestellern zur Verfügung steht. 35 Euro Aufpreis nur für eine Plastikfigur sind aber nicht gerade ein Pappenstiel!

Entwickler die Geschichte in schön gerenderten Zwischensequenzen weiterspinnen und so die Abschnitte erzählerisch zusammenhalten. Auch wenn die Geschichte vorhersehbar ist, die darin auftauchenden Charaktere bleiben im Gedächtnis.

Entwickler IO-Interactive ist bekannt für skurrile Figuren und schickt für **Hitman: Absolution** entsprechend durchgeknallte Charaktere ins Rennen. Allen voran begeisterte uns Bösewicht Dexter mit seiner Furcht einflößenden Mimik und seiner unverhohlenen Gier nach Macht und Kontrolle, dicht gefolgt von Sheriff Skurky, dessen Gefangene schon mal mysteriöse Unfälle haben. Oder der perverse Mörder Wade, das Muttersöhnchen Lenny und nicht zuletzt Agent 47 selbst: Jede einzelne Figur wirkt glaubhaft und realistisch. Ein großes Plus für die ohnehin gelungene Atmosphäre! Viel wichtiger als geschliffene Dialoge und markige Charaktere ist echten Fans aber die Frage, ob der fünfte Teil ein echtes **Hitman**-Spiel geworden ist:

Ja, ist es!

Die grundlegenden und seit jeher in Stein gemeißelten Prinzipien der Serie stehen auch in **Hitman: Absolution** unumstößlich fest: Tun Sie doch, was Sie wollen. Hier ist das Ziel, dort die Waffen. Seien Sie kreativ. Wie Sie den Auftrag erledigen, ist uns doch egal.

Auf dem Weg in das Anwesen, in dem Diana bewacht wird, erwerben Sie dazu die Grundkenntnisse eines effektiven Killers. Lautlos schleichen, in Deckung gehen, Wachen ablenken, Laufwege beobachten. Unerkannt zuschlagen. Täuschen, tarnen, sich verpissen. **Hitman: Absolution** absolviert diese Spielmechaniken mit Bravour. Mit einem Tastendruck gleiten Sie geduckt und geräuschlos zwischen arglosen Personen hindurch, mit der Leertaste schmiegen Sie sich an Mauern, Wände und sonstige Deckung. Ein wenig hakelig ist die Steuerung dabei schon, man gewöhnt sich aber schnell daran.

Auch ist Agent 47 kein allzu agiler Held wie Genrebruder Ezio aus der **Assassin's Creed**-Reihe: 47 kann nicht einmal springen und nur an vorgegebenen Punkten Mauern und Vorsprünge erklimmen. Dadurch fühlt man sich hier und da eingeschränkt, aber ein wild durch die Gegend hüpfender Glatzkopf wäre viel unrealistischer gewesen. Da nehmen wir lieber in Kauf, dass Agent 47 an diversen Levelbegrenzungen kapitulieren muss. Denn auch wenn dem Killer einige athletische Merkmale anderer Assassinenstars fehlen, bieten sich dennoch genug Zugriffswege, um im Spiel voranzukommen. Viel wichtiger als albernes Herumgeklettere ist, die Möglichkeiten, die Agent 47 beim Vorgehen hat, auch zu erkennen. Denn viele Einstiegspunkte, Umgehungswege oder Hinterhalte werden Sie beim ersten Durchspielen schlicht übersehen. Macht nichts, Sie werden jeden Abschnitt sowieso mehrfach spielen wollen, versprochen.

Das Können eines Killers

Agent 47 benutzt seinen Instinkt, um die eben angesprochenen Vorgehensvarianten aufzuspüren. Instinkt ist die wichtigste und beste Neuerung in **Hitman: Absolution**. Sie dient als Spielhilfe für Anfänger, zur Orientierung und zur Flucht in ausweglosen Situationen. Schmeißen Sie den Instinkt an, werden alle relevanten Dinge in Ihrer Nähe hervorgehoben: Zielpersonen, Zivilisten, Gegner, benutzbare Waffen und Zugänge oder Verstecke für



Wenn Sie die Leichen erledigter Gegner verstecken, erhalten Sie Bonuspunkte und sichern Ihre Tarnung.



Manche Abschnitte wimmeln nur so von Menschen. Das sorgt für eine geniale Atmosphäre!

HITMAN DURCH UND DURCH: DIE SPIELELEMENTE

Das Schleich-Action-Spiel bietet Ihnen viel Freiheit. Was aber taugen die einzelnen Spielelemente und wie viel echtes Hitman-Gefühl steckt im fünften Teil?



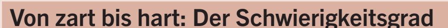
Die blinkenden Kreise markieren Objekte, mit denen Sie interagieren können. Sie helfen bei den sogenannten Markenzeichen-Kills.

Wachen und andere Personen, mit denen Sie interagieren können, stellt Ihre Instinkt-Fähigkeit gelb dar. Ziele leuchten dagegen rot.

Instinkt: Das Wissen des Killers

Mit Teil 5 bekommt Agent 47 diese neue Fähigkeit spendiert. Und: Wir sind begeistert. Instinkt ist ein mächtiges Instrument, bringt die Spielbalance aber nicht durcheinander. Mit Instinkt verstecken Sie sich direkt unter den Augen Ihrer Feinde, spüren wichtige Hilfsmittel auf oder beobachten die Bewegungen Ihrer Gegner selbst durch Mauern hindurch. Je nach Schwierigkeitsgrad verbraucht sich Instinkt unterschiedlich schnell.





Schleichen

Ein Attentäter muss unauffällig sein. Agent 47 ist Meister in dieser Disziplin. Das Leisetreten funktioniert einwandfrei, nur selten bleiben Sie unglücklich an Deckungen hängen. Sollten Sie in das Blickfeld eines Gegners gelangen, verrät eine Anzeige, wie schnell Sie entdeckt werden. Schleichen bei **Hitman: Absolution**: gekonnt und durchdacht!



Alles ist eine Waffe: Die Kämpfe

Kommt es zu Handgreiflichkeiten, nutzt Agent 47 überall verteilte Gegenstände wie Tassen, Hämmer, Äxte oder Rohrzangen. Das hat rein optischen Effekt, womit Sie Ihren Gegner niedermachen, ist irrelevant. Bei Boxereien gibt es ein nettes, aber simples Quick-Time-Event. Positiv überrascht haben uns die Schießereien. Die fühlen sich erwachsen und hart an und machen mit Deckungssystem und vielen verschiedenen Waffen richtig Spaß.

Von zart bis hart: Der Schwierigkeitsgrad

Vorbildlich: **Hitman: Absolution** bietet fünf Schwierigkeitsgrade, die sich spürbar unterscheiden. Selbst auf dem leichtesten ist das Spiel dennoch kein Spaziergang, auf „Purist" kommen selbst harte Veteranen ordentlich ins Schwitzen! Weichgespült ist bei diesem knallharten Spiel also höchstens der Anzug des Protagonisten …

FAZIT

Wer im Vorfeld befürchtete, dass der fünfte Teil kein echtes **Hitman**-Spiel werden würde, der sei hiermit beruhigt. Die Neuerungen passen wunderbar zum Stil, der Schwierigkeitsgrad rockt und Agent 47 ist so tödlich wie immer. **Absolution** ist ein würdiger Vertreter der Serie.

47 selbst oder eines seiner Opfer. Außerdem sehen Sie wichtige Punkte in der Spielwelt, die Sie für sogenannte Markenzeichen-Kills benötigen. Das sind Aktionen, in denen der Hitman seine Opfer erledigt, ohne selbst aktiv einzugreifen oder entdeckt zu werden. Statt die Zielperson mit Waffengewalt anzugreifen, manipulieren Sie lieber die Umwelt, legen etwa Stromkabel frei, vergiften Essen, lassen schwere Dinge aus großer Höhe herabfallen, sabotieren Tankstellen oder provozieren einen Streit, um nur einige Beispiele zu nennen. Die Markenzeichen-Kills sind der heimliche Star in **Hitman: Absolution.** Sie in der Spielwelt aufzuspüren und perfekt auszuführen ist die größte, makaberste und spannenste Herausforderung im Spiel. In einigen Fällen werden Sie direkt mit der Nase auf die richtige Vorgehensweise gestoßen, in anderen Abschnitten kamen wir uns fast wie in einem Adventure vor. Gegenstand A suchen, damit Objekt B manipulieren, warten, bis das Ziel am richtigen Ort ist, D betätigen, gemächlich wegspazieren, während ringsum das Chaos ausbricht. Ein erfolgreicher und in Perfektion durchgezogener Markenzeichen-Kill ist ein überraschend befriedigendes Spielerlebnis.

Die Instinkt-Fähigkeit hat auch noch eine weitere wichtige Funktion: Sie können sich damit direkt unter ihren Feinden verstecken und so der Entdeckung entgehen.

Jeder Tag ist Verkleidungstag!

Eine der vielen Möglichkeiten, die Agent 47 beim Vorgehen hat (und die Sie sehr häufig einsetzen werden), ist es, sich der Klamotten anderer Personen zu bemächtigen. Die Bündel mit Kleidung finden Sie manchmal an bestimmten Orten, noch öfter werden Sie sie aber unschädlich gemachten Personen abnehmen. So schlüpfen Sie in alle möglichen und unmöglichen Uniformen von Wachen, Richtern, Mechanikern, Polizisten, Köchen und unzähligen weiteren Figuren. Der Vorteil: Gut verkleidet können Sie sich in vorher feindlichem Gebiet ungestört bewegen. Der Nachteil: Personen des gleichen Berufsstandes erkennen schon nach kurzer Zeit, dass Sie nicht zu ihnen gehören. Als Wache müssen Sie also anderen Wachen aus dem Weg gehen. Ist eine Begegnung unausweichlich, hilft Instinkt. Sobald Sie ihn benutzen, schwindet

UNENDLICHE SPIELZEIT: DIE AUFTRÄGE

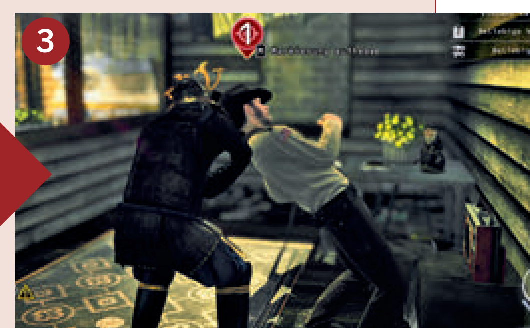
Mit dem Aufträge-Modus haben die Entwickler sich selbst übertroffen und den Wiederspielbarkeitswert ordentlich in die Höhe geschraubt.

Das Erstellen eines Auftrags, den Sie danach Ihren Freunden und dem Rest der Welt zur Verfügung stellen, ist kinderleicht. Sie wählen einen Level, suchen sich Ausrüstung und Verkleidung aus 1 und los geht's. Sobald der Abschnitt startet 2, dürfen Sie tun und lassen, was Sie wollen. Mit einem Tastendruck markieren Sie bis zu drei Ziele und schalten diese mit einer Methode Ihrer Wahl aus 3. Das Spiel registriert dabei sämtliche Umstände (welche Waffe, Verkleidung, Leichen versteckt, unerkannt geblieben …). Anschließend verlassen Sie den Tatort durch einen Ausgang – fertig! Nun haben andere Spieler die Möglichkeit, Ihren Highscore zu knacken oder Sie selbst mit Aufträgen zu versorgen 4. Mit dem so erspielten Geld kaufen Sie dann übrigens neue Waffen und Verkleidungen – ein ewiger Kreislauf der Sucht!









das Misstrauen des Gegenübers und er lässt Sie unbeschadet passieren. Das rettet Ihnen oft in letzter Sekunde den Kragen und vereinfacht die ein oder andere ansonsten knifflige Schleichpassage. Warum hinter Kisten kauern, wenn man lässig vorbeilatschen kann? Abgesehen vom niedrigsten Schwierigkeitsgrad ist Instinkt aber kein übermächtiges Werkzeug: Der Ressourcenbalken leert sich bei exzessivem Gebrauch schnell und füllt sich nur durch gelungene Aktionen langsam (auf den beiden höchsten Schwierigkeitsgraden gar nicht!) wieder auf.

Insgesamt ist **Hitman: Absolution** übrigens ordentlich schwer geworden und weit entfernt von weichgespülten Casual-Actionspielen, die heutzutage so modern sind. Selbst auf dem einfachsten der fünf Schwierigkeitsgrade, der viele Fehler verzeiht, werden Sie öfter neustarten müssen, weil etwas bei Ihrer gut geplanten Operation schiefgelaufen ist. Viel Instinkt, langsam reagierende Wachen und weniger Gegner machen das Leben aber deutlich einfacher. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad müssen Sie schon genau aufpassen, wo Sie hinwandern und wann Sie zuschlagen, sonst werden Sie schnell enttarnt. Heftig wird es auf den drei Profi-Schwierigkeitsgraden Schwierig, Experte und Purist. Während sich die ersten beiden kaum unterscheiden, ist der Purist-Modus nur etwas für die härtesten der Harten: Hier haben Sie gar keine Anzeigen, keinen Instinkt und außer einem Fadenkreuz kein Interface. Brutal!

In allen Schwierigkeitsgraden außer Leicht dürfen Sie übrigens jede Menge vorgegebene Herausforderungen meistern, etwa bestimmte Verkleidungen finden, im gesamten Abschnitt nicht gesehen werden oder verschiedene Beseitigungsvarianten durchführen. In einem Anlauf schaffen Sie unmöglich jede Vorgabe, bis Sie jede Herausforderung in jeder Mission erfolgreich abschließen, vergehen Wochen!

Alte Stärken perfekt ausgespielt

Die klassischen **Hitman**-Einsätze sind es, bei denen **Absolution** am stärksten glänzt. Immer wenn das Spiel Sie in ein großes Areal wirft, bis zu drei Ziele vorgibt und Sie sich selbst überlässt (also dann, wenn Sie sich den Spielspaß selbst suchen müssen), wenn Sie sämtliche Freiheiten genießen, dann wischt **Absolution** mit neuen Stealth-Action-Anwärtern wie **Dishonored** oder Kollegen wie **Assassin's Creed** den Boden auf. In Sachen kreatives Killen kann keiner diesem Spiel das Wasser reichen. Es macht einfach einen Riesenspaß, mit dem glatzköpfigen Killer ein Gebiet zu erkunden, eine Strategie auszutüfteln und diese perfekt umzusetzen.

Für die einen Freud', für die anderen Leid: Nicht jeder Einsatz des Hitman ist eine solche Kill-Mission. Stattdessen gibt es immer wieder Abschnitte, in denen Sie ungesehen durchkommen müssen, dabei Wachen austricksen und nicht der eigentlichen Berufung des Hitman nachgehen. Diese Levelbereiche machen Spaß, keine Frage, stellen sie doch hohe Anforderungen an Geschick und Timing. Trotzdem fühlten wir uns dabei eingeschränkt, denn nicht immer war die bisher so gepriesene Freiheit



Der Besitzer des Vixen-Nachtclubs steht auf der Liste von 47. Ein wirklich gelungener Level!

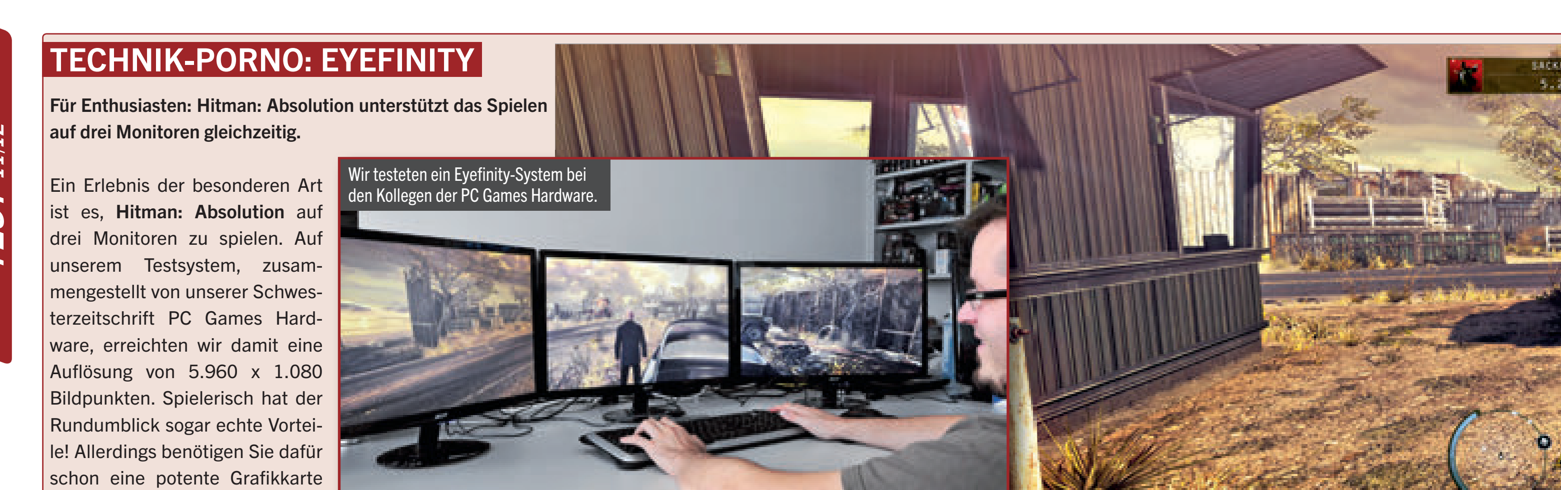


Einer der besten Abschnitte im Spiel ist ein gigantisches Maisfeld. Hier fühlen wir uns wie ein gnadenloser Jäger.

TECHNIK-PORNO: EYEFINITY

Für Enthusiasten: Hitman: Absolution unterstützt das Spielen auf drei Monitoren gleichzeitig.

Ein Erlebnis der besonderen Art ist es, **Hitman: Absolution** auf drei Monitoren zu spielen. Auf unserem Testsystem, zusammengestellt von unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware, erreichten wir damit eine Auflösung von 5.960 x 1.080 Bildpunkten. Spielerisch hat der Rundumblick sogar echte Vorteile! Allerdings benötigen Sie dafür schon eine potente Grafikkarte und, logisch, drei Monitore.



Wir testeten ein Eyefinity-System bei den Kollegen der PC Games Hardware.

gegeben. Manche Abschnitte sind linear, ziehen sich und sind kaum kreativ zu lösen. Das passiert vor allem dann, wenn die Entwickler die Geschichte weitererzählen wollen. Schleich- und seltene Actioneinlagen verlagern das Tempo und bieten Abwechslung zum zeitintensiven Zielpersonen-Jagen. Der Geschichte wegen ist das verständlich, doch gegen die intensiven Kill-Missionen kommen die Schleich- und Fluchtpassagen nicht an. Erstere brauchen vor allem viel Zeit und Geduld: Sie müssen die Laufwege Ihrer Gegner studieren, aufmerksam Gesprächen lauschen und nicht zuletzt äußerst vorsichtig sein. Sollten Sie dabei auf Schwierigkeiten stoßen, ist der Einsatz meist nicht gescheitert. Etwaige Zeugen können Sie eliminieren, optional verstecken Sie sich und warten, bis die Aufregung vorbei ist. Viel öfter aber werden Sie stattdessen den letzten Kontrollpunkt neu laden, denn **Absolution** erzeugt diesen Ehrgeiz, dieses drängende Gefühl, jeden Abschnitt in eiskalter, ästhetischer Präzision auszuführen. Dabei helfen, mehr schlecht als recht, anscheinend wahllos in den Levels verstreute Speicherpunkte. Leider sind die Dinger oft so versteckt oder unfair verteilt, dass sie kaum von Nutzen sind. In den meisten Fällen werden Sie eher zufällig über die gelb leuchtenden Punkte stolpern. Völlig unverständlich ist uns, warum die Instinkt-Fähigkeit nicht auch Speicherpunkte anzeigt. Das verhunzte Speichersystem ist einer der wenigen gravierenden Kritikpunkte am Spiel!

Alles für die gute Note

Ein weiterer Grund, Abschnitte immer wieder neu zu starten und bis zur Perfektion zu exerzieren, ist das Wertungssystem. Jede Ihrer Aktionen wird mit Punktegewinn oder -abzug belohnt bzw. geahndet, am Ende sehen Sie genau, was Sie falsch oder richtig gemacht haben. Bringen Sie zum Beispiel Zivilisten um die Ecke, hagelt es massive Minuspunkte. Auch nicht zielrelevante Personen, die Sie ausschalten (dazu zählen zum Beispiel Wachen), kosten Punkte. Wenn Sie aber dafür sorgen, dass die Körper nicht gefunden wurden, erhalten Sie Pluspunkte. So kommen Sie zum Beispiel an dringend benötigte Verkleidungen, ohne dass es Ihnen das Punktekonto zusammenhaut. Die Jagd nach einer guten Bewertung ist prinzipiell eine gute Sache von **Hitman: Absolution**. Schon nach kurzer Zeit werden Sie nach jeder Aktion auf ihr Konto schielen und öfters einen Abschnitt neu beginnen, wenn die Punkte zu sehr in den Keller rasseln. Genau das störte uns beim Test aber teilweise. Anstatt einfach nur nach Lust und Laune zu spielen, also zum Beispiel ruhig auch mal die Feuerwaffen auszupacken und den actionreichen Weg zu gehen, verursacht jeder Minuspunkt das ungute Gefühl, etwas falsch gemacht zu haben. Wer sich durch einen Abschnitt ballert, kommt aus dem Wertungskeller nicht mehr heraus. Das mindert den Spielspaß. Zwingen Sie sich beim Spielen also unbedingt dazu, nicht ständig auf die Punkteausbeute zu schielen! Um den Highscore in die Höhe zu treiben, bleibt schließlich im Aufträge-Modus noch mehr als genug Zeit.

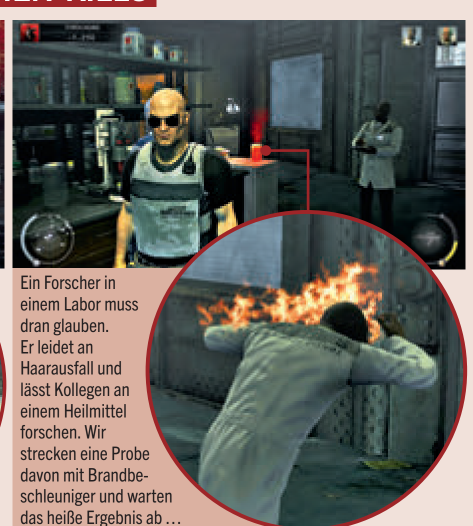
Ein Modus für die einsame Insel

Haben Sie **Hitman: Absolution** von vorne bis hinten durchgespielt, dann bietet der Aufträge-Modus noch einmal viel zu tun: Hier erstellen Sie selbst Mordmissionen, indem Sie Ausrüstung und Verkleidung aussuchen, bis zu drei Ziele bestimmen und Ihr Wunsch-Attentat dann persönlich spielen. Das alles können Sie anschließend speichern und dem Rest der Welt zur Verfügung stellen. Die Heraus-

BEISPIELE FÜR MARKENZEICHEN-KILLS



Wir sollen den König von Chinatown observieren. Auf dem belebten Markt schnappen wir uns unauffällig einen tödlichen Fugu-Fisch und schleichen uns in die Wohnung des Opfers. Dort vergiften wir auf dem Tisch liegende Drogen und suchen das Weite.



Ein Forscher in einem Labor muss dran glauben. Er leidet an Haarausfall und lässt Kollegen an einem Heilmittel forschen. Wir strecken eine Probe davon mit Brandbeschleuniger und warten das heiße Ergebnis ab …



Der Besitzer eines Strip-Schuppens ist im Weg. In seinem Club beobachten wir seinen Rundgang, schleichen uns ins Hinterzimmer – und lassen im richtigen Moment eine Diskokugel auf den Unglücklichen stürzen.



Beeindruckend? Auf jeden Fall. Mit drei Monitoren haben Sie einen wunderbaren Rundumblick. Ideal, um all Ihre Gegner im Auge zu behalten. Allerdings müssen Sie dafür kräftig in Hardware investieren.



Es motiviert, die im Spiel versteckten Markenzeichen-Kills zu finden und auszuführen, wie dieser Wissenschaftler feststellen wird.



Die KI macht ihre Sache gut, auch wenn wir den Wachen oft sehr nahe kommen können, ohne dass etwas passiert.

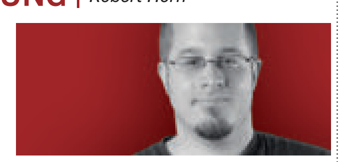
forderung dabei: Sie selbst bestimmen, wie schwer der Auftrag wird, müssen ihn im Zuge dessen aber erst einmal selbst bewältigen. Das motiviert unheimlich, um in jedem Spielabschnitt möglichst kreative Arten der Gegnerbeseitigung auszuprobieren und so nach Spielende vor echte Kopfnüsse zu stellen. Der Aufträge-Modus macht aus **Absolution** somit eine echte Wiederspielbombe. Wetten, dass Sie (ganz ohne Markus Lanz) schon bald mit Kumpels um die verrücktesten virtuellen Todesarten in den abgedrehtesten Kostümen antreten werden? Auch wenn das jetzt reichlich makaber klingt. Und gerade weil das Thema Morden in Spielen seit dem ersten **Hitman** (2000) kontrovers diskutiert wird, ist es umso beachtlicher, dass es den Entwicklern gelingt, in **Hitman: Absolution** keine Geschmacksgrenzen zu überschreiten. Das Action-Spiel richtet sich klar an ein erwachsenes Publikum, spielt geschickt mit morbidem Humor, unwirklichen Szenen und knallharten Momenten, ohne dabei in stumpfe Provokation zu verfallen.

47 2012 1337 statt 08/15

Wenn Sie die **Hitman**-Reihe kennen und mögen, ist es keine Frage, dass Sie auch beim fünften Teil bedenkenlos zuschlagen sollten. **Hitman: Absolution** hält sich mit einer wunderbaren Ernsthaftigkeit an die eigenen Tugenden, ohne sich dabei modernisierenden Maßnahmen wie dem Instinkt-Modus zu versprerren. Für uns ist **Hitman: Absolution** aufgrund seiner Spieltiefe, der zeitgemäßen Optik, der genialen Mechanik und des zeitfressenden Aufträge-Modus das beste **Hitman**-Spiel aller Zeiten. ❑

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

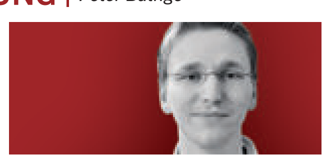
„Ein mörderisch guter Spielplatz für Erwachsene"



Wer will, schnappt sich ein paar Knarren und ballert sich in Windeseile durch **Hitman: Absolution**. Dann ist das Spiel nach wenigen Stunden vorbei, Spielspaß fast null. Wer das macht, ist selbst schuld. Das Spiel erwartet von mir, dass ich mir den Spaß selbst suche. „Hier dein Ziel, hier ein paar Anregungen – und jetzt mach was draus". Genau das ist es, was **Hitman: Absolution** zu einem famosen Vertreter seines Genres macht. Immer wenn der Hitman auf Jagd geht, wenn ich mit ihm Wege ausspähe, Hinterhalte lege und ungesehen zuschlage, dann ist **Absolution** ein geniales Spiel. Die Schleich- und Fluchteinlagen dagegen liegen mir weniger. Zu einschränkend, zu linear, zu zäh. 47 ist am besten, wenn er von der Leine gelassen wird.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Tadellose Mischung aus alten Tugenden und modernen Standards"



So toll die alten **Hitman**-Spiele mit ihren offenen Levels auch waren: Mechanisch ließen sie zu wünschen übrig, wirkten auf mich immer altbacken und umständlich in der Bedienung. Daher begrüße ich das moderne **Absolution**, besonders in Hinblick auf die Schusswechsel und den Instinktmodus. Eine von Spielern befürchtete, angeblich konsolentypische „Casualisierung" der Serie geht damit aber nicht einher: Auch Teil 5 ist komplex, anspruchsvoll und bietet enorm viele Freiheiten. Die Story ist zwar mau, aber selbst das ist serientypisch. Gut, dass ich sie nach dem ersten Durchgang komplett ausblenden kann: Der Aufträge-Modus fördert meine Experimentierfreude beständig mit Belohnungen und Herausforderungen meiner Online-Freunde. Klasse Idee!


1
Das Tutorial fühlt sich nicht wie eines an. Anstelle eines sanften Einstiegs geht es sofort zur Sache, wir dürfen direkt alle Tricks des Hitman nutzen. Ein spannender Anfang mit einem traurigen Ende.


2
Auf dem Schießstand in der Stadt Hope entdecken wir einen alten Bekannten. Überraschung: Das Spiel bietet uns zwei Lösungswege an: Schießwettbewerb mit der Tussi rechts oder Schleicheinlage.


3
Hope gehört zu den beeindruckendsten Orten, die wir zu Gesicht bekommen. Auf dem riesigen Areal müssen wir drei Ziele ausschalten und haben dafür jede Menge coole Möglichkeiten. Top!


4
Wir schlüpfen in ein Vogelscheuchenkostüm, um uns in einem Maisfeld mit den Schergen des Gegners zu messen. Spielerisch simpel, aber atmosphärisch einer der besten Abschnitte im Spiel.



Hitman: Absolution

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 20. November 2012
Publisher: Square Enix

Entwickler: IO-Interactive
(Kane & Lynch, Freedom Fighters)
Genre: Stealth-Action

GRAFIK

Die Optik von **Hitman: Absolution** begeistert streckenweise. Viele Abschnitte sind wunderschön, werden optisch von malerischen Lichteffekten unterstrichen und erhalten durch die enorme Masse an herumwandernden Figuren einen gehörigen Schub Glaubwürdigkeit. Dabei meistert das Spiel Levels in gleißendem Sonnenlicht ebenso wie düstere Bereiche in Untergrundschächten oder Nachtclubs. Die Glacier-2-Engine bietet einiges fürs Auge, Animationen und Zwischensequenzen können sich auch sehen lassen.

SOUND

Das Spiel lebt von seiner vielfältigen Soundkulisse. Ständig hören Sie Personen sich unterhalten, lauschen Wachen und Marktschreiern und erfahren so einige Hintergrunddetails. Die Vielzahl an verschiedenen Stimmen ist erstaunlich, auch wenn sich die deutschen Synchronsprecher des Öfteren wiederholen. Wie so oft raten wir: Spielen Sie die englische Version. Die deutsche Sprachausgabe geht in Ordnung, aber Dexter oder Skurky sind auf Englisch um einiges glaubwürdiger und unheimlicher!

STEUERUNG

Die Maus-Tastatur-Steuerung ist in **Hitman: Absolution** ein wenig zu kompliziert geraten. Sie müssen unnötig viele Tasten im Kopf behalten, hier hätte man sicherlich etwas entschlacken können. Außerdem steuert sich der Hitman eine Spur zu hakelig und bleibt hier und da gerne mal an der Deckung kleben. Dafür ist die Tastenbelegung frei wählbar. Insgesamt geht die Steuerung voll in Ordnung.

UMFANG

Top-Wertung hier: Mit mindestens 15 Stunden ist die Einzelspielerkampagne ordentlich lang, dank unzähliger Vorgehensmöglichkeiten ist der Wiederspielbarkeitswert hoch. Außerdem versorgt Sie der Aufträge-Modus mit immer neuen Missionen.

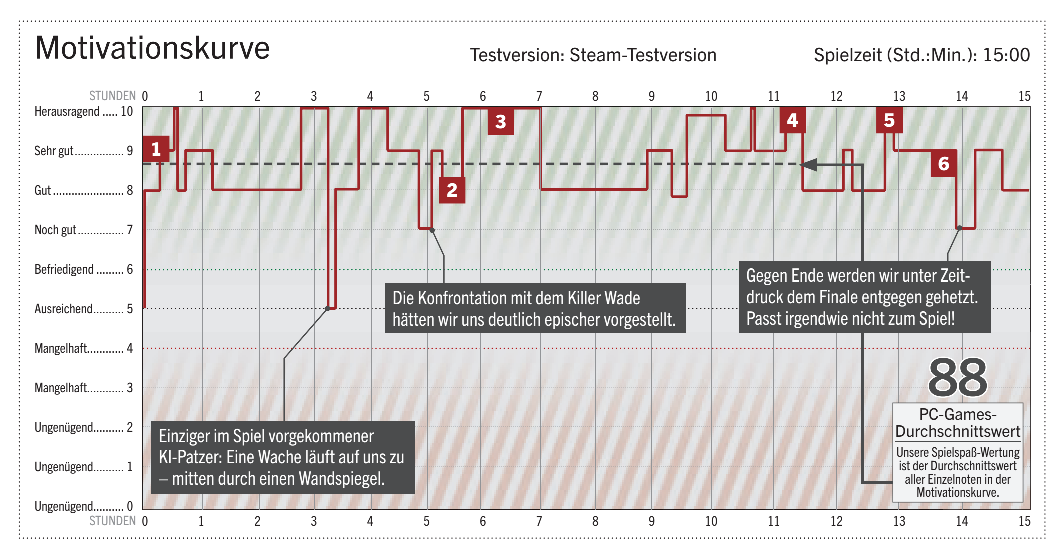
SPEICHERSYSTEM

Zum Glück gibt es keine Schnellspeicherfunktion, aber wir müssen trotzdem meckern: Die irgendwo im Level versteckten Speicherpunkte sind nicht mit Instinkt sichtbar, meist finden Sie die Dinger deshalb nur zufällig. Unverständlich! Außerdem sind viele Speicherpunkte unfair verteilt.

SCHWIERIGKEITSGRAD

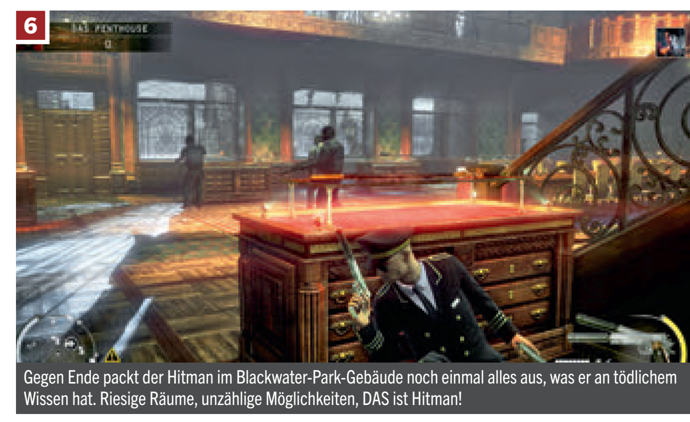
Hier beweisen die Entwickler Feingefühl: Fünf Stufen gibt es, jede hat ihre ganz eigene Herausforderung. Zum Einstieg eignet sich der normale Schwierigkeitsgrad, alles darüber wird Ihnen schon ordentlich zu kämpfen geben. Aber selbst auf „Leicht" ist **Hitman: Absolution** kein Spaziergang!







Wir haben in Hope aufgeräumt und werden mit einer selten coolen Zwischensequenz belohnt. Das Spiel jagt auf sein Finale zu – ob das so gut wird wie der Teil, der gerade hinter uns liegt?



Gegen Ende packt der Hitman im Blackwater-Park-Gebäude noch einmal alles aus, was er an tödlichem Wissen hat. Riesige Räume, unzählige Möglichkeiten, DAS ist Hitman!

ALTERSFREIGABE



Hitman: Absolution erscheint ungeschnitten. Mit seinen heftigen Kampfmanövern und makabren Tötungsarten ist der Gewaltgrad hoch, blutrünstig sind die Szenen selten. Zivilisten zu töten wird mit Punktabzug betraft.

SPRACHE

Dank Steam können Sie die Sprache wählen. Die deutsche Synchronisation geht voll in Ordnung, die englische ist noch etwas besser. In unserer Version hatte das Spiel noch einige nervige Übersetzungsfehler.

MEHRSPIELERMODI

Einen Mehrspielermodus besitzt **Hitman: Absolution** nicht. Dafür messen Sie sich mit Freunden im Aufträge-Modus, um sich gegenseitig die höchsten Punktzahlen streitig zu machen.

HARDWARE

Minimum: Core i3-2100/Athlon II X4 640, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870, 2 GB RAM
Empfohlen: Core i5-3570/Phenom II X6 1100T, Geforce GTX 660 Ti/Radeon HD 7870, 4 GB RAM

KOPIERSCHUTZ

Hitman: Absolution benötigt zwingend Steam, um zu laufen. Ein aktives Benutzerkonto ist also Pflicht!

TEST-ABRECHNUNG

Während unseres Tests kam es zu sehr wenigen Abstürzen. Unsere Version war zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht komplett fertig, die Entwickler schoben hier und da (nicht spielrelevante) Updates nach.

Pro und Contra

- ➕ Viele Freiheiten in den meisten Abschnitten: Das Vorgehen wird ganz den Spielern überlassen.
- ➕ Unzählige kreative Möglichkeiten des Meuchelns. Makaber, aber spannend!
- ➕ Atmosphäre zum Schneiden dank vor virtuellem Leben strotzenden Levels und einem tollen Jäger-Gejagter-Gefühl.
- ➕ Trotz der Ernsthaftigkeit des Spiels blitzt immer wieder der skurrile Humor der Entwickler durch.
- ➕ Beeindruckende Grafik, dazu schöne Animationen und coole Zwischensequenzen
- ➕ Durchdachter Schwierigkeitsgrad: fünf Stufen von okay bis brutal schwer
- ➖ Misslungenes Speichersystem: Die Speicherpunkte sind nur schwer zu finden und willkürlich verteilt.
- ➖ Freigeschaltete Waffen und Klamotten nutzen nur im Aufträge-Modus etwas. In der Kampagne kann man erspieltes Equipment nicht verwenden.
- ➖ Die Story um Victoria, Agent 47 und Waffenschieber Dexter ist nicht gerade der Gipfel der Kreativität.
- ➖ An sehr wenigen Stellen kam es zu spürbaren KI-Aussetzern. Eigentlich nur ein einziges Mal. Aber wir wollten's erwähnt haben.
- ➖ Viele Schleichpassagen ziehen sich zu sehr und schränken Spieler durch Linearität ein.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

Von: Toni Opl

In der dritten Auflage ist die staubige Raserei endlich konkurrenzfähig!


Teil 3 ist zwar noch weit von Referenzgrafik entfernt, sieht aber immerhin deutlich besser aus als der Vorgänger aus dem letzten Jahr. Zudem bieten die Landschaften viel Abwechslung.

WRC 3

Auch wenn Milestone mittlerweile jährlich ein neues **WRC** raushaut – eines muss man dem italienischen Studio lassen: Die Spiele um die FIA World Rally Championship werden von Mal zu Mal besser. In Sachen Fahrphysik gab es bereits beim Vorgänger kaum noch etwas zu meckern, wohl aber in puncto Grafik. Und die wurde glücklcherweise aufgebohrt.

Die Umgebungen wirken lebendiger und farbenfroher, Texturen haben mehr Feinheiten, Kantenflimmern und sichtbare Detail-Pop-ups wurden merklich reduziert. Allerdings merkt man der PC-Version von **WRC 3** die Konsolenwurzeln deutlich an – Referenzoptik sieht natürlich anders aus. Aber: Die visuell abwechslungsreichen (und teilweise extrem fordernden) Kurse tragen einen großen Teil zur guten Rallye-Atmosphäre bei.

Der Weg zum Ruhm

Die Entwickler haben aber nicht nur an der Technikschraube gedreht, sondern auch die Spielmodi überarbeitet und in zwei Hauptbereiche gegliedert. „WRC Experience“ steht für den offiziellen FIA-WRC-Modus. Hier haben Sie die Möglichkeit, im Overall echter Rallye-Piloten eine Einzeletappe bzw. Einzelrallye nach Wahl oder gleich eine komplette Meisterschaft zu bestreiten. Sie erwarten 83 Etappen in 13 Ländern wie Mexiko, Schweden, England, Frankreich und Deutschland.

Hinter dem Menüpunkt „Road to Glory“ versteckt sich ein Karrieremodus, in dem Sie sich gegen fiktive Nachwuchsstars behaupten müssen. Auch hier heizen Sie über die offiziellen WRC-Etappen, bekommen die Fahrzeugklasse aber vom Spiel vorgeschrieben. Neben den Klassen WRC, Super 2000, Gruppe N und 2WD Rookie stehen wie in **Dirt 3** auch ein paar Klassikerboliden aus den Siebzigern, Achtzigern und Neunzigern zur Auswahl. Diverse Crash- und Drift-Contests erinnern zudem klar an Ken Blocks Gymkhana-Trickserien. Die Show-Einlagen nehmen aber nur einen kleinen Teil der Events ein und können theoretisch auch komplett ignoriert werden.

Durch die Zweiteilung des Solo-Modus bedient Milestone nicht nur Rallye-Puristen, sondern auch Fans „verspielterer“ Rennvarianten. ❑

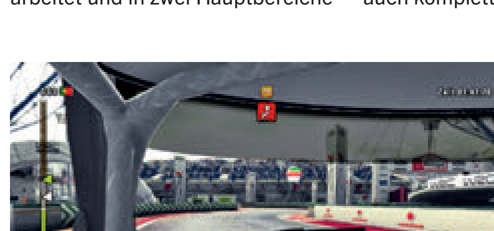
MEINE MEINUNG |

Toni Opl



„Die Italiener schalten einen Gang hoch!“

Teil 3 der **WRC**-Reihe hat mich wirklich überrascht. Das Ding sieht solide aus, läuft flüssig und bietet obendrein eine realistische und damit fordernde Fahrphysik. Für erhöhten Anspruch sorgen auch die vielen, teils schwierigen Etappen. Viel Abwechslung gibt's auch bei den Fahrzeugen – nicht nur was Optik und Leistungsklasse anbelangt, sondern auch in puncto Motorensound (fett!) und Handling. Dafür fehlt es erneut ganz massiv am Drumherum. Statische Menübildschirme, keinerlei Zwischensequenzen, billige Comic-Charakterbilder – hier bleibt weiterhin viel Luft nach oben.


In den Super Special Stages treten Sie auf einem Parallelkurs gegen einen anderen Fahrer im direkten Duell an. Spannend!


Puristen können sämtliche Fahrhilfen und Bildschirmanzeigen auf Wunsch deaktivieren und mit manueller Schaltung durch die Prärie düsen.

WRC 3
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Ca. € 45,-
12. Oktober 2012



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Milestone
Publisher: Namco Bandai
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung. Zudem muss sich beim Spielen die Disc im Laufwerk befinden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stabile Bildrate (60 FPS), stimmungsvolle Landschaften, gute Wagenmodelle.
Sound: Dubstep in Menüs, Beifahrerkommandos auf der Strecke. Die Motorensounds sind klasse!
Steuerung: Die Controller-Steuerung ist direkt und präzise. Mit einem Lenkrad wird es authentischer.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Offline: ein Hotseat-Modus, bei dem abwechselnd gefahren wird. Online warten Einzeletappe, Einzel-Rallye, Meisterschaft und Kopf-an-Kopf-Rennen.
Zahl der Spieler: 2-16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

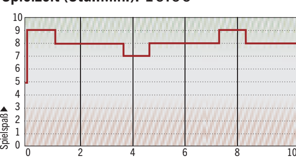
Minimum: 2,4 GHz, GeForce 7600 oder Radeon RadeonTM HD 3870 (Pixel-Shader 3.0), 1 GB RAM
Empfehlenswert: Core 2 Duo/Athlon 64 X2, GeForce 8800-Serie/Radeon HD 4000, 4 GB RAM bei Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: ab 0 Jahren
Keinerlei Jugendgefährdung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Retail
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



In der Testphase gab es keine Abstürze oder Bugs. Einzig das teils starke Tearing fiel auf unserem Testrechner etwas störend auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Realitätsnahes und sehr forderndes Fahrverhalten
- ➕ Viel Abwechslung bei Fuhrpark und Kursen
- ➕ Optik gegenüber dem Vorgänger deutlich verbessert
- ➖ Hakeliges Fahrgefühl in der Außenperspektive
- ➖ Viel zu wenig Drumherum, es fehlt klar am Entertainment-Faktor
- ➖ Sehr einseitiger Soundtrack
- ➖ Manche Wagenmodelle detailarm

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**



Würfe lassen sich weiterhin per Analog-Stick ausführen – Sie müssen nur den linken Trigger hinzuschalten.

Von: Sascha Lohmüller

Auf Xbox 360 und PS3 ist NBA 2K13 ein Hit – kann die PC-Version da nachziehen?

Die längsgerichtete Kamera ist zwar erst gewöhnungsbedürftig, aber gerade im Karrieremodus unverzichtbar.

NBA 2K13

Eigentlich finden sich die meisten Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger eher im Detailbereich und fügen sich auch toll ein. Beispielsweise können Sie nun per rechtem Analogstick dribbeln, für die vorher optional auf dem Stick liegenden Würfe betätigen Sie nun zusätzlich den linken Trigger. Zwar muss man sich erst an diese Änderung gewöhnen, vor allem wenn man das Werfen per Analogstick und nicht per Aktionstaste gewohnt ist, aber nach einer Weile möchte man die Dribbel-Optionen nicht mehr missen.

Auch am Drumherum haben die Entwickler geschraubt. Classic-Teams wie die Bulls um Michael Jordan lassen sich nun auch online steuern, die beiden US-Dream-Teams von 1992 und 2012 sind mit an Bord und der Karriere-Modus wurde um einige rollenspielartige Elemente bereichert. So erhalten Sie nun virtuelle Kohle für jede Aktion im Spiel. Dieses Geld stecken Sie in Attributsaufwertungen und die neuen Signature Skills. Letztere sind passive Boni, die Ihren Spielstil unterstützen. Dann erhalten Sie verbesserte Werte für Drei-Punkte-Würfe, Blocks oder Körbe nach Offensiv-Rebounds – nette Idee. Zudem können Sie mit Ihrem Athleten ins Trainingslager fahren oder ein Gespräch mit dem Franchise-Besitzer führen und dort Forderungen wie mehr Spielzeit oder einen Trade stellen. Ihre Leistungen werden übrigens von Ihren Fans in einer Art Ingame-Twitter kommentiert – witzig.

Kleinvieh macht auch Mist

Warum also schafft es **NBA 2K13** nicht, seinen Vorgänger wertungstechnisch zu überflügeln oder zumindest einzuholen? Das liegt daran, dass man quasi mit der Nase darauf gestoßen wird, dass die Konsolen-Versionen im Fokus der Entwicklung standen. Spezielle PC-Grafik-Optionen sind Fehlanzeige. Zudem fehlen mit einigen Shop-Gegenständen und dem netten Mein-Team-Modus sogar Features. Ein weiteres Problem ist, dass sowohl alte Features als auch alle Neuerungen an keiner Stelle des Spiels ausreichend erklärt werden. Das neue Dribbling-System? Wird in einem Ladebildschirm erwähnt. Signature Skills? Da stolpern Sie halt irgendwann in den unübersichtlichen Menüs drüber. Wer sich jedoch erst einmal eingefuchst hat, bekommt trotzdem noch ein wirklich gutes NBA-Spiel.

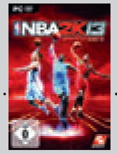
MEINE MEINUNG | *Sascha Lohmüller*



„Gutes Spiel, fader Beigeschmack auf dem PC."

Eines vorneweg: Wer **NBA 2K12** sein Eigen nennt, muss hier nicht zugreifen. Dazu sind die spielerischen Änderungen dann doch zu sehr im Detail versteckt. Ich persönlich möchte aber gerade die neue Dribbel-Funktion und die vielen Änderungen im Karriere-Modus – in den ich wohl den Großteil meiner Zeit investiere – nicht mehr missen. Eine kleine Frechheit ist allerdings, dass PC-Spieler einmal mehr mit einer schnell dahingeklatschten, kaum angepassten Version abgefrühstückt werden. Nein, es werden sogar noch Features gestrichen, die in der Konsolenversion vorhanden sind. Was soll das denn?

NBA 2K13



Ca. € 25,-
5. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Publisher: 2K Sports
Sprache: Deutsche Texte, englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Sie benötigen ein 2K-Konto und müssen das Spiel dort online registrieren; alternativ erscheint Ende Oktober eine Steam-Version.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Tolle Grafik, auch ohne spezielle PC-Features
Sound: Grandiose Hallenatmosphäre, gute Kommentatoren
Steuerung: Solide Maus-und-Tastatur-Steuerung, wir empfehlen jedoch ein Gamepad

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Offline duellieren sich mehrere Spieler, online stehen Ihnen Ligen und dergleichen zur Verfügung.
Zahl der Spieler: 1-10

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

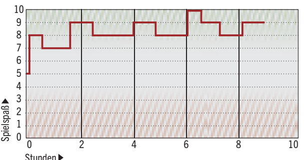
Minimum: P4 Single-Core 2,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6800 GT/Radeon HD 2400 (Herstellerangaben)
Empfehlenswert: Core 2 Duo 2,4 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT (Herstellerangaben)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Hier gibt es nur fairen, gewaltlosen Sport. Für Kinder dürfte die Steuerung zu kompliziert sein.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 08:30



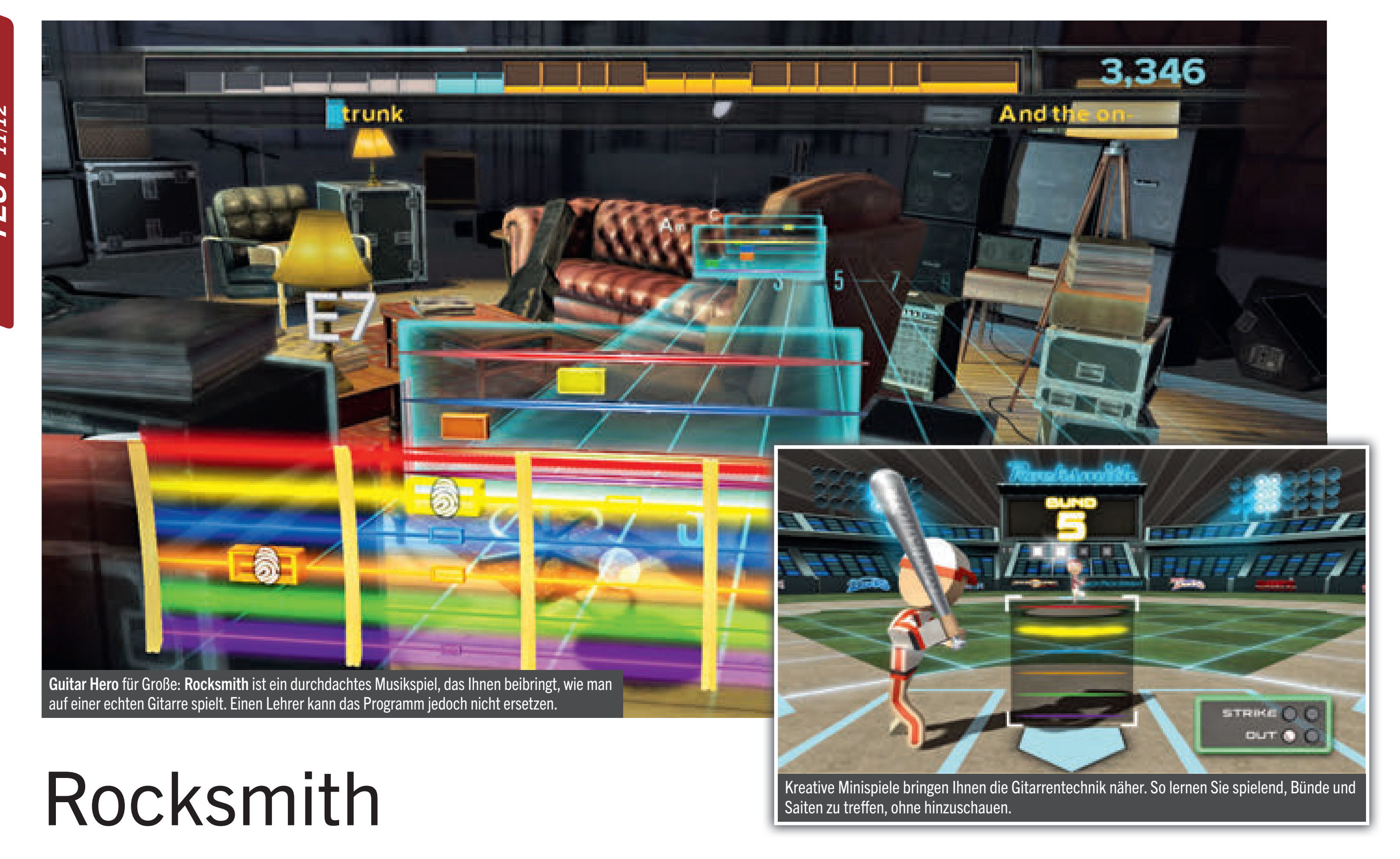
Mit der Verkaufsversion gab es keinerlei Probleme, sie lief rund und ohne Abstürze.

PRO UND CONTRA

- \+ Aktuelle und klassische NBA-Lizenzen
- \+ Viele Modi, motivierende Karriere
- \+ Tolle Atmosphäre, guter Kommentar
- \+ Top-Animationen und -Charaktermodelle
- − Nicht einsteigerfreundlich, kaum Tutorials
- − Lieblose Anpassung an den PC
- − Einige Features sind Konsolen-Spielern vorbehalten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**



Guitar Hero für Große: **Rocksmith** ist ein durchdachtes Musikspiel, das Ihnen beibringt, wie man auf einer echten Gitarre spielt. Einen Lehrer kann das Programm jedoch nicht ersetzen.

Kreative Minispiele bringen Ihnen die Gitarrentechnik näher. So lernen Sie spielend, Bünde und Saiten zu treffen, ohne hinzuschauen.

Rocksmith

Von: Robert Horn

Lernprogramm trifft Spiel: Was taugt die virtuelle Gitarrenstunde?

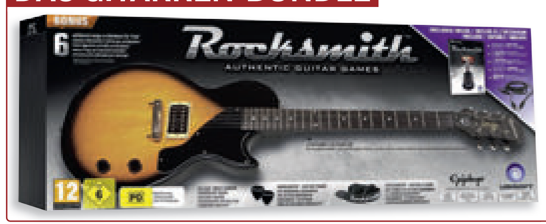
Haben Sie noch irgendwo diese klobige **Guitar Hero**-Plastikklampfe herumfliegen? Die mit den bunten Tasten? Die Sie seit Monaten nicht mehr angefasst haben? Weg mit dem Kinderkram. Schnappen Sie sich stattdessen Ihre E-Gitarre. Die, die Sie sich vor Jahren mal gekauft haben, in einem Anflug von Motivation. Weil Sie Gitarre spielen lernen wollten, aber dann doch irgendwie nicht dazu gekommen sind oder weil der Lehrer so teuer war oder das Lehrbuch so unverständlich. Jetzt können Sie das Versäumte spielerisch nachholen: **Rocksmith** ist der nächste Evolutionsschritt bei Musikspielen und verbindet die Eingängigkeit eines **Guitar Hero** mit der Komplexität einer echten sechssaitigen Gitarre. **Rocksmith** ist spielerisches Lernen.

Verkrampftes Klampfen

Das Spielprinzip von Rocksmith ist dem von **Guitar Hero** sehr ähnlich: Auf dem Bildschirm rauschen farbig markierte Noten heran, die Sie auf dem Griffbrett mit der linken Hand halten müssen (dabei ist jeweils der Bund und die richtige Saite zu treffen), während Sie den Ton mit der rechten Hand anschlagen.

Wenn Sie noch nie in Ihrem Leben zuvor eine Gitarre in den Händen gehalten haben, werden Sie schon allein damit zu kämpfen haben. Zu Beginn zupfen Sie zum Glück meist nur Einzelnoten auf den oberen zwei Saiten der Gitarre (die E- und A-Saite), sodass sich schnell erste Erfolge einstellen. Wie ein Gitarrengott fühlen Sie sich dabei allerdings nicht. Dennoch gibt sich **Rocksmith** alle Mühe, Ihnen das komplexe Thema Gitarrespielen so behutsam wie möglich beizubringen. Dabei hilft ein dynamischer Schwierigkeitsgrad: Das Spiel analysiert während der einzelnen Übungen konstant Ihre Leistung und passt die Notenfolge immer wieder an. Das hat auf der einen Seite den Vorteil, dass Sie schnell komplexere

DAS GITARREN-BUNDLE



Für Ersteinsteiger gibt es ein dickes Gitarrenpaket: Neben der Standardedition (Spiel und Gitarrenkabel) erhalten Sie für etwa 180 Euro ein Paket, das das Spiel sowie eine Epiphone Les Paul Junior samt Gitarrengurt und zwei Plektren enthält. Die Profimusiker unserer Redaktion bescheinigen der Les Paul Junior dabei durchaus eine gute Qualität und empfehlen das Bundle als ein ordentliches Paket für Neueinsteiger.

Muster lernen, wenn Sie bei einem Stück gut zurechtkommen. Auf der anderen Seite stürmen plötzlich viel mehr Noten auf Sie ein und zerrupfen Ihre mühsam aufrechterhaltene Konzentration in Sekunden. Dadurch schwankt der Schwierigkeitsgrad stark zwischen „kinderleicht" und „Wie soll ich das jemals können?!" Bleiben Sie dennoch am Ball, stellen sich bei **Rocksmith** alsbald erste Erfolge ein. Um Sie bei Laune zu halten, hat der Titel außerdem eine Vielzahl an unterschiedlichen Lernübungen auf Lager, die Sie außerhalb des Karrieremodus jederzeit über das (schrecklich konsolige) Menü aufrufen dürfen.

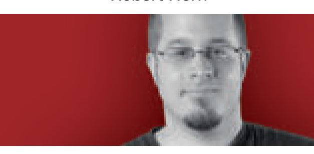
Viel Abwechslung

Neben einem Haufen mehr oder weniger geschickt gewählter Lieder, die Sie nachspielen, dürfen Sie Ihre Fähigkeiten auch mit einer Reihe witziger Minispiele trainieren. So lernen Sie, neue Techniken instinktiv zu benutzen, etwa wenn Sie bei einem Baseball-Minispiel die richtige Saite im richtigen Bund zum richtigen Zeitpunkt anschlagen und so einen Homerun erzielen. Eine andere Spielvariante lässt Sie mit einer Art **Tetris** Ihre Slide-Fähigkeit trainieren. Eine tolle Idee! Einige dieser Technik-Challenges setzen Spieler allerdings unserer Meinung nach zu sehr unter Druck: Beim Falschspielen verlieren Sie Leben, nach fünf Fehlversuchen müssen Sie das Spiel von vorne beginnen. Motivierend ist das nicht.

Dafür bietet **Rocksmith** zusätzliche Hilfen in Hülle und Fülle, die ambitionierte Gitarrenhelden monatelang beschäftigen werden. In einer eigenen Sektion werden Ihnen alle wichtigen Gitarrentechniken – vom Hammer-on, Pull-off über Slides, Sustains bis zu Power Chords – ausführlich erklärt und mit Übungsbeispielen versehen. Auch schön: Viele Lieder der durchwachsenen Musikauswahl lassen sich in unterschiedlichen Modi, also etwa als Einzeltonvariante oder als Akkordversion ausprobieren. Unsere Testversion über Steam hatte leider mit einigen Macken zu kämpfen: Hin und wieder stürzte das Spiel ab, dann erkannte **Rocksmith** die angeschlossene Girarre nicht mehr. Auch die häufigen (aber kurzen) Ladezeiten nervten bei längerem Spielen. Wir haben **Rocksmith** sowohl mit blutigen Anfängern als auch mit mäßig begabten Amateuren und ambitionierten Profis getestet. Jeder der Teilnehmer konnte dabei dem Gitarrenlernspiel einen gewissen Reiz und Lernerfolg abgewinnen: Wer fleißig übt, der macht dementsprechend auch Fortschritte. Allerdings kommt man, will man wirklich Gitarre lernen, um einen echten Lehrer aus Fleisch und Blut nicht herum. Eine tolle Zusatzmotivation ist es aber allemal. ❑

MEINE MEINUNG |

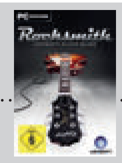
Robert Horn



„Eine gute Erweiterung des Lernspektrums"

Ich spiele schon seit mehreren Jahren akustische Gitarre, dabei eher weniger als mehr erfolgreich. Ich bin eben kein Autodidakt. **Rocksmith** hat mich sofort motiviert, selbst bei schwierigen Passagen dranzubleiben. Denn das Lernspiel lässt mich nicht stumpf immer und immer wieder die gleichen Abschnitte üben, sondern lockert das Geschehen mit Minispielen, neuen Songs oder Übungen auf. Das ist am Anfang noch recht einfach, später werden meine verkrampften Finger ganz schön gefordert! Um Tipps und Kniffe von echten Profis komme ich trotzdem nicht herum. **Rocksmith** macht das Lernen nur etwas angenehmer.

ROCKSMITH



Ca. € 70,-
08. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Musikspiel
Entwickler: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßig und recht lieblos
Sound: Kaum spannende Setlist, aber technisch gute Umsetzung
Steuerung: Konsolige Menüs, Spiel funktioniert nur mit echter Gitarre

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei-Spieler-Koop-Modus (Bass und Gitarre)
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E4400/Athlon 64 X2 3800+, 2 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte mit Shader-Model 3.0

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Ein Musik-Lernspiel kommt ohne Gewalt aus. Die findet man allerhöchstens in den Liedtexten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten eine Steam-Review-Version. Dabei kam es zu mehreren Abstürzen oder die Gitarre wurde plötzlich nicht mehr erkannt. Insgesamt lief's gut.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dynamischer Schwierigkeitsgrad sorgt für ständige Herausforderung
- ➕ Große Datenbank mit vielen nützlichen Übungen
- ➕ Motivierender Karrieremodus
- ➖ Technische Macken und nervig viele Ladezeiten
- ➖ Hohe Einstiegshürde
- ➖ Schwache Grafik

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **80**



Manche Soldaten sind mit dem offensiven Kampfstil kaum zu besiegen. Die Lanzenträger kontern Arkails wuchtige Hiebe problemlos. Die Wurfmesser von Distanzkämpfer Styx (rechts) sind da effektiver.

Ein magischer Ausflug ins Unterbewusstsein der Helden verleiht dem anfangs klischeehaften Duo überraschende Charaktertiefe.

Styx macht sich auf Knopfdruck unsichtbar und meuchelt Feinde unerkannt von hinten.

Of Orcs and Men

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Von: Peter Bathge

Sprücheklopfende Anti-Helden statt blutrünstiger Menschenfresser: Diese Grünhäute sind echte Sympathieträger!

Sie sind hässlich, sie sind fies und sie haben meist geringe Überlebenschancen: Orks und Goblins sind in PC-Rollenspielen schon unzählige Tode gestorben, meist niedergemetzelt von strahlenden Helden. In **Of Orcs and Men** sind die Grünhäute erstmals keine namenlosen Schablonenfeinde, sondern die sympathischen Hauptcharaktere, die ihre Völker gegen das finstere Menschenimperium verteidigen. Ein erfrischend anderer Story-Ansatz!

Kaufgrund Story
Sie steuern entweder den Ork Arkail oder seinen Goblin-Begleiter Styx und wechseln jederzeit zwischen den beiden hin und her. Ihr Auftrag: den Menschenimperator abmurksen, bevor der eine Allianz mit Elfen und Zwergen abschließt, welche den Untergang der Grünhäute besiegeln würde. Gut zwölf Stunden dauert das Abenteuer, unterwegs wächst einem das ungewöhnliche Heldenduo ans Herz, auch weil die Dialoge vor Witz sprühen. Besonders Styx ist nie um einen zynischen Kommentar verlegen. Achtung: Wir empfehlen die englische Tonspur. Bei der deutschen Synchronisation stören schnarchige Sprecher und grammatikalische Fehler. Die Handlung kommt in beiden Fassungen nur langsam in Fahrt und wirkt zuweilen unlogisch (siehe Motivationskurve), startet aber etwa nach der Hälfte des Spiels durch und wirft einige interessante moralische und gesellschaftskritische Fragen auf. Diese pointierte Kombination aus Witz und Ernsthaftigkeit beeindruckt. In teilweise ermüdend langen Dialogen treffen Sie zudem eine Handvoll Entscheidungen, die aber keine weitreichenden Auswirkungen auf den Plot haben wie in **The Witcher 2**.

Minuspunkt Gameplay
Kämpfe gegen menschliche Soldaten, abtrünnige Orks und magiebegabte Inquisitoren füllen die Lücken zwischen Gesprächen und Zwischensequenzen. Dabei kommt das gleiche Kampfsystem zum Einsatz wie in Cyanides **Game of Thrones** (Wertung in PC Games 07/2012: 73): Sie versetzen Ihre beiden Charaktere in den defensiven oder offensiven Modus und klicken anschließend auf Symbole, woraufhin die Helden maximal vier Schläge, Messerwürfe und Sprungangriffe hintereinander

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

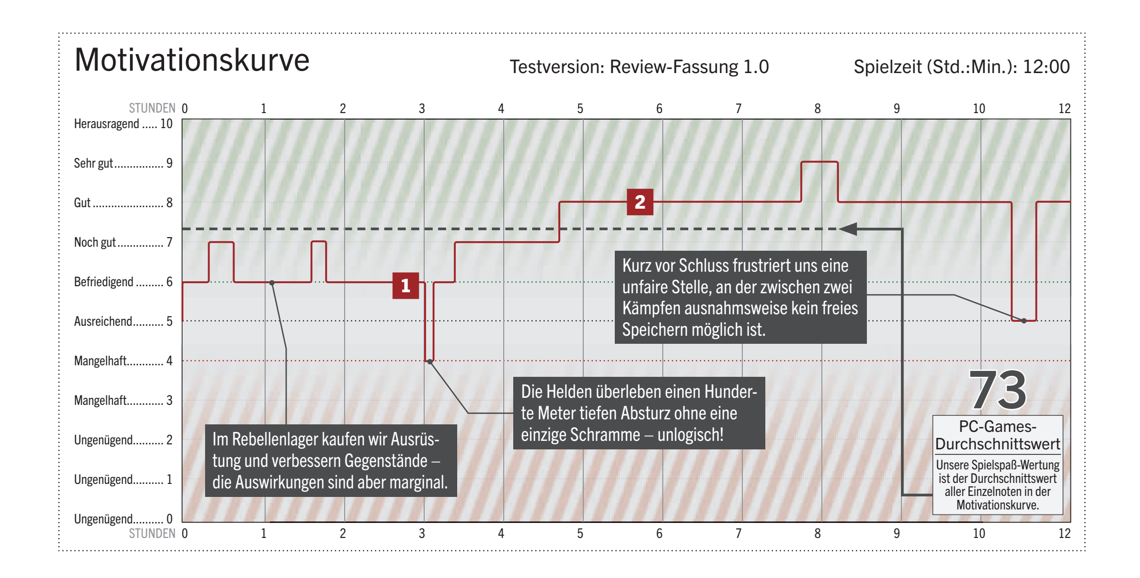


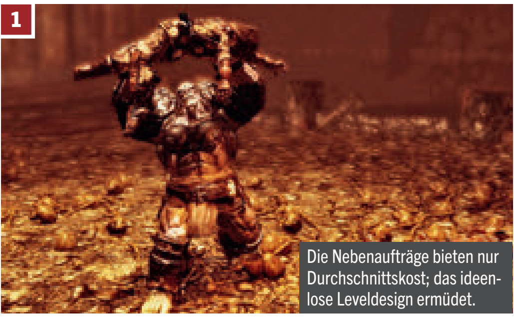
„Fängt schwach an, wird aber immer besser!"

Zu einem Rollenspiel gehört für mich auch das Erkunden einer großen, interessanten Welt. In dieser Beziehung versagt **Of Orcs and Men**. Auch bei anderen Genre-Tugenden macht das Spiel eine schlechte Figur: Selten war mir der Charakterausbau der Helden so schnurzegal wie hier. Kampfmechanik, Leveldesign, Skill-System: Die Stärken der Entwickler liegen woanders. Und zwar im Erzählen spannender Geschichten. Die Handlung betrachtet den üblichen Fantasy-Konflikt zwischen Menschen und Orks aus einer neuen Perspektive und hat mich über so manch spielerisch langweilige Passage hinweggetröstet. Mein Tipp: Lassen Sie sich vom gemächlichen Erzähltempo nicht abschrecken; geben Sie den Grünhäuten eine Chance!

Motivationskurve

Testversion: Review-Fassung 1.0 Spielzeit (Std.:Min.): 12:00





Die Nebenaufträge bieten nur Durchschnittskost; das ideenlose Leveldesign ermüdet.



Auf die Ankunft im Herzen des Menschenreichs folgt eine Wendung nach der anderen. Die Handlung hält das hohe Niveau bis zum Story-Abschluss.

abarbeiten. Zusätzlich gibt es noch Spezialaktionen, mit denen Sie die Lebensregeneration des Duos beschleunigen (Heiltränke: Fehlanzeige!) oder einem bewusstlosen Partner wieder auf die Beine helfen.

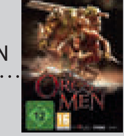
Das ist in der Theorie taktisch anspruchsvoll, weil Figuren mit jeder Menge Zustände wie „Vergiftet", „Betäubt" oder „Blutend" belegt sein können. Außerdem gilt es, auf Arkails Wutbalken zu achten: Steckt der Ork zu viel Schaden ein, läuft er Amok. Dann verursacht er hohen Schaden, ignoriert aber Ihre Tastenkommandos. In der Praxis stellen die Gefechte bis auf wenige Ausnahmen allerdings keine Herausforderung dar. Wegen sich ständig wiederholender Abläufe, unübersichtlicher, weil zu naher Kameraperspektiven und ewig gleicher Gegnertypen geraten die kriegerischen Auseinandersetzungen rasch zur Routine. Außerdem nervt, dass der gerade nicht gesteuerte Charakter nur Standardangriffe ausführt – viel lieber hätten wir ihm in einem Verhaltenseditor Vorgaben gemacht wie den KI-Begleitern aus **Dragon Age: Origins**.

Ein rudimentäres Erfahrungspunktesystem sorgt für regelmäßige Stufenaufstiege. Die so gesteigerten Attribute und Skills haben aber nur geringe Auswirkungen auf Ihren Spielstil. Auch das Ausrüsten der Helden fällt weniger spannend aus als in anderen Genre-Vertretern, finden Sie doch nur äußerst selten Gegenstände an vordefinierten Stellen. Die lassen sich in den extrem linearen, mit wenigen Abzweigungen, aber umso mehr unsichtbaren Grenzen versehenen Umgebungen an einer Hand abzählen. So bewegt sich **Of Orcs and Men** eher im Dunstkreis der Action-Adventures, anstatt eine tiefgründige Rollenspielerfahrung zu bieten.

Zwiespalt Grafik

Die Technik ist ausgereifter als in **Game of Thrones**: Die Gesichter der Helden sehen sehr detailliert aus und die Texturen sind dank großzügig verteilter Glanzeffekte überwiegend gelungen. Manche Hintergrundobjekte und die Rüstungen der Charaktere wirken dagegen verschwommen. In Kämpfen und Dialogen fallen zudem die abgehackten Animationen negativ auf. Ungleich gelungener ist die Soundkulisse, die mit Chorgesängen und packender Fiedelmusik eine zünftige Fantasy-Atmosphäre erzeugt. ❑

OF ORCS AND MEN



Ca. € 40,-
12. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Spiders/Cyanide
Publisher: Deep Silver
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Einmalige Online-Aktivierung der Ladenversion. Eine Seriennummer aktivieren Sie auf maximal fünf Rechnern gleichzeitig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schön texturierte Helden und hübsche Landschaften, aber schwache Detailtexturen und abgehackte Animationen
Sound: Spitzen-Soundtrack, teils unpassende deutsche Sprecher. Die englische Sprachausgabe überzeugt.
Steuerung: Gute WASD-Maus-Kombo, in den Gefechten geht aber oft die Übersicht flöten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Zweikern-Prozessor mit 2 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Außer einigen drastischen Todesanimationen im Zusammenhang mit Arkails Blutrausch gibt es keine gewalttätigen Szenen. Der Umgangston ist zwar rau, doch Teenager bekommen auf dem Schulhof jeden Tag Schlimmeres zu hören.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Bis auf die oft orientierungslose Gegner-KI stellten wir keine technischen Fehler fest.

PRO UND CONTRA

- ➕ Erfrischend anderer Story-Ansatz
- ➕ Die packende Handlung thematisiert ernste Themen wie Völkermord.
- ➕ Sympathische Helden, die sich witzige Rededuelle liefern.
- ➕ Kampfsystem mit taktischen Möglichkeiten
- ➕ Stimmungsvolle Musik
- ➕ Einige wenige Entscheidungsmomente mit Konsequenzen
- ➕ Stellenweise gute Level-Ideen (Schleichmission, Traumsequenz)
- ➖ Gefechte sind auf Dauer zu öde
- ➖ Die linearen Umgebungen bieten null Anreize zum Erkunden.
- ➖ Rudimentäre Rollenspielelemente
- ➖ Uninspirierte Nebenmissionen
- ➖ Gegner agieren dumpfbackig
- ➖ Einige unfaire Stellen
- ➖ Keine Verhaltensvorgaben für KI-Partner
- ➖ Gelangweilte deutsche Sprecher

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **73**

Im Koop-Modus wird der Bildschirm dermaßen mit Effekten zugeballert, dass man leicht den Überblick verliert.

Alleine oder kooperativ
Bis zu sechs Spieler können ein Koop-Team bilden. Multiplayer-Charaktere darf man zudem auch offline spielen.

Charge Bar
Jede Klasse hat einen „Ladungsbalken", der sich durch Angriffe füllt und dem Helden individuelle Boni spendiert.

PC Games AWARD Ausgabe 11/2012 86

Torchlight 2

Von: Felix Schütz

Großes Spiel zum kleinen Preis: Runics Monsterhatz ist mehr als „nur" eine tolle Diablo-Alternative.

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Torchlight 2 wird derzeit häufig an **Diablo 3** gemessen. Das ist ein berechtigter Vergleich – immerhin arbeiten bei Runic Games einige kluge Köpfe, die in den 90er-Jahren schon die **Diablo**-Spiele miterfunden und so das Hack&Slay-Genre geprägt haben! Darum überrascht es auch nicht, dass sich **Torchlight 2** als die erhoffte Alternative für all jene Spieler entpuppt, die sich nicht mit dem umstrittenen **Diablo 3** anfreunden konnten. Runics neues Werk ist eine Art Rückbesinnung auf alte Genre-Tugenden: Es pfeift auf Innovation, setzt auf Altbewährtes und verweigert sich modernen Online-Zwängen. Sogar ein Editor ist geplant, mit dem sich das Spiel modifizieren lassen soll. **Torchlight 2** macht also einiges anders, manches auch besser als **Diablo 3** – und ist noch dazu unverschämt günstig.

Starkes Spiel, schwache Story
Torchlight 2 knüpft direkt an die Ereignisse des Vorgängers an: Der Spieler schlüpft in die Haut eines neuen Helden, um den Bösewicht, schlicht „The Alchemist" genannt, zur Strecke zu bringen. Damit wäre auch schon das Wichtigste über die Story gesagt, denn der Fantasy-Plot an sich ist austauschbar und belanglos. Die Quests führen den Spieler zwar schön von einem Ziel zum nächsten, doch warum man da gerade wen verdrischt, das geht in der seichten Erzählung mit den lieblosen Textfenstern völlig unter. Immerhin: Manche Quests und Events bieten ein paar hübsche Gags – wer sich also die Mühe macht, die Textfenster zu lesen, wird zumindest hin und wieder mit einem kleinen Lacher belohnt.

Vielfältige Levels
Der auffälligste Unterschied zum Vorgänger: **Torchlight 2** führt den Spieler endlich raus aus den eintönigen Dungeons des ersten Teils. Diesmal geht's – auf drei lange

Charakterwerte: Nach einem Levelaufstieg verteilt der Spieler Punkte in vier Basisattribute und drei Talentbereiche – ähnlich wie in **Diablo 2**. Das erlaubt zwar viele Freiheiten, birgt jedoch auch die Gefahr des Verskillens: Nur die letzten drei Talentpunkte darf der Spieler beim Respec-Händler zurückverlangen, Attribut-Punkte hingegen lassen sich gar nicht umverteilen.



▲ **Torchlight 2** erschlägt den Spieler geradezu mit Beute, die inflationäre Menge an Loot übertrifft selbst den Vorgänger.

◀ Das Inventar ist aufgeräumt und hat eine praktische Sortierfunktion, die Edelsteine von der Ausrüstung trennt. Tadellos!



Torchlight 2 wechselt weitläufige Außenlevels mit unterhaltsamen, meist kurzen Dungeon-Ausflügen ab – eine gesunde Mischung.

Akte verteilt – in weitläufige Außengebiete, über Felder und Berge, in Salzwüsten und Schluchten, durch Geisterwälder und Zwergenminen. Die Levels sind abwechslungsreich und trotz der veralteten Technik liebevoll gestaltet, zudem locken immer wieder Eingänge am Wegesrand, hinter denen sich verschiedenste Dungeons verbergen. Die Spielwelt ist größtenteils zufallsgeneriert, sodass sie sich auch bei mehrmaligem Durchspielen recht frisch anfühlt. Zudem wimmelt es in **Torchlight 2** nur so vor Zufallsereignissen und Mini-Bossen: Da überrascht man Kultisten etwa bei der Totenbeschwörung, stößt auf eine Geisterkutsche mitten im Wald oder rettet einen NPC vor Banditenangriffen – nette Abwechslungen vom Dauergeklicke. Hin und wieder gibt's auch witzige Easter Eggs: Im dritten Akt liegt etwa der Dungeon „Notch's Mine", in dem knuffige Klötzchen-Gegner auf den Spieler warten – ein sympathischer Seitenhieb auf **Minecraft**.

Altmodisches Talentesystem

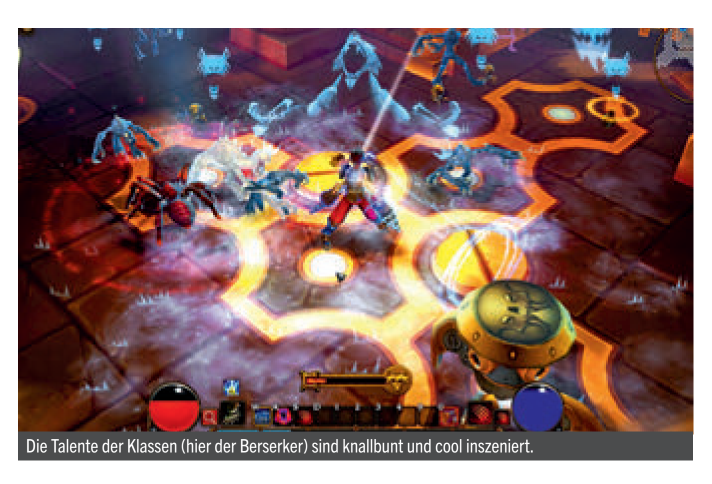
Die vier neuen Klassen sind Runic gut gelungen, denn jede von ihnen fühlt sich angenehm mächtig an: Der Engineer setzt auf schwere Nahkampfattacken und Roboter-Pets, der Berserker teilt mit Klauenattacken und Naturmagie aus, der Embermage feuert mit Blitzen und Feuerbällen um sich und der Outlander rückt seinen Gegnern mit Schusswaffen zu Leibe. Für alle Spielfiguren gilt: Sie sind zwar nicht perfekt ausbalanciert, machen aber großen Spaß!

Das Talentesystem ist dabei so klassisch wie eh und je: Nach Levelaufstiegen gibt's Punkte, die man in vier Basisattribute und drei Talentbereiche aufteilen darf. Grundsätzlich ein solides System, das dem Spieler genügend Freiheiten erlaubt. Das Angebot aus passiven und aktiven Talenten ist zwar recht überschaubar, doch mehrere Spezialisierungen pro Klasse sind problemlos möglich. Wer Talentpunkte umverteilen („respecen") will, muss allerdings mit einer nervigen Einschränkung leben: Man darf stets nur die letzten drei Talentpunkte zurückverlangen und neu vergeben. Im schlimmsten Fall kann man seine Klasse also „verskillen" – ein **Diablo 3** ist da im Vergleich deutlich einsteigerfreundlicher.

Beute-Overkill

Torchlight 2 überschüttet den Spieler förmlich mit Beute, besiegte Gegner, Schatztruhen und Bosse werfen Items im Sekundentakt ab. Löblich: In **Torchlight 2** droppen auch schon auf niedrigen Levelstufen Unique Items und Set-Gegenstände. Zudem darf man Juwelen in gesockelte Items einsetzen. Ein Handwerk-System gibt es zwar nicht, allerdings darf man in den Städten Ausrüstung verzaubern oder verschiedene Items kombinieren, um so beispielsweise neue Juwelen zu erschaffen oder Items mit Sockeln zu verzieren. Das erinnert ein wenig an den Horadrimwürfel aus **Diablo 2**. Alles in allem macht Runic hier also wieder vieles richtig – die Beutejagd macht Spaß und motiviert enorm.

Besonders praktisch: Auch in **Torchlight 2** hat der Spieler wieder ein Haustier dabei, das nicht nur aktiv mitkämpft, sondern auch als Packesel dient. Mit einem Klick lassen sich Items nämlich flink rüber ins Inventar des tierischen Begleiters verfrachten. Nun noch ein Klick und schon flitzt das Pet in die Stadt, um den Plunder zu verkau-



Die Talente der Klassen (hier der Berserker) sind knallbunt und cool inszeniert.

DIE VERSIONEN VON TORCHLIGHT 2

Direkter Download: Bei Redaktionsschluss (18.10.2012) war **Torchlight 2** nur als englischer Download erhältlich. Eine Fassung ohne Steam-Aktivierung gibt's bei Entwickler Runic Games (www.runicgames.com) oder Perfect World. Bei dieser Fassung genügt es, das Spiel einmal per Key-Abfrage direkt über Runics Server freizuschalten, sonst ist es nur als eingeschränkte Demo lauffähig.

Steam & Co.: **Torchlight 2** ist auch über Download-Plattformen wie Steam erhältlich. Diese Versionen setzen eine Steam-Aktivierung voraus und bieten Steamworks-Unterstützung. Auch auf Steam ist **Torchlight 2** als Demo-Version erhältlich, die man zur Vollversion freischalten kann. Für alle Fassungen gilt: Um Online-Partien spielen zu können, muss man auf der offiziellen Website einen kostenlosen Runic-Account anlegen.

Deutsche Retail: Am 30. Oktober veröffentlicht Daedalic eine lokalisierte Retail-Version von **Torchlight 2**. Diese Fassung setzt keine Steam-Anbindung voraus, muss nur per Key-Abfrage online aktiviert werden. Die Aktivierung des Keys ist bis zu zehn Mal möglich – wer weitere Aktivierungen braucht, kann diese kostenlos über den offiziellen Support anfordern. Das Spiel lässt sich auf mehreren Geräten aktivieren, allerdings ist es nicht möglich, mit derselben Seriennummer auf mehreren Rechnern online zu spielen.





Stets an der Seite des Spielers: sein treues Haustierchen, das ordentlich mitkämpft, Items für den Spieler trägt und diese sogar verkaufen kann.

Schon gewusst? Dieses Pet ist ein digitales Abbild des Hündchens „Falcor“ – Runics knuffiges Firmenmaskottchen.

Vom kleinen Zombie bis zum großen Bossdrachen haben praktisch alle Gegner verschiedene Attacken und vielseitige Animation drauf. Das sorgt für Abwechslung.

fen. Dabei kann das Tierchen nun auch gleich neue Heil- und Manatränke einkaufen, während der Spieler derweil in Ruhe weiter Monster schnetzelt. Praktisch!

Technik-Oldie mit schönem Stil

Torchlight 2 ist knallbunt, schnell und randvoll mit schicken Effekten, die sich in den ständigen Kämpfen entladen: Blitze, Eispfeile, Feuerbälle, Druckwellen, Explosionen, Kugelhagel und vieles mehr zaubern so viele Farben und Formen auf den Bildschirm, dass selbst **Diablo 3** dagegen geradezu ernst und realistisch wirkt. Genau wie im Vorgänger ist der Grafikstil wieder stark comichaft gehalten. Daher stört es auch nicht weiter, dass die Engine weder scharfe Texturen noch polygonreiche Levels darstellen kann – das Spiel mag technisch zweifellos veraltet sein, doch hässlich ist es deswegen nicht. Im Gegenteil, das gute Design gleicht die schwache Technik sogar weitestgehend aus. Beispielsweise ist schon das Auftauchen vieler Gegner sehenswert inszeniert: Im zweiten Akt durchstreift man etwa ein unterirdisches Nest, in dem fledermausartige Viecher kreischend aus Löchern in den Wänden geschossen kommen, und im dritten Akt wird man von Werwölfen und Gargoyles überrascht, die schön animiert von Mauern herabhüpfen, zwischen Dachbalken hindurchklettern oder aus Kellertüren gesprungen kommen – da beweisen Runics Designer viel Liebe zum Detail.

Diabolisch guter Soundtrack

Die Musik stammt aus der Feder von Matt Uelmen, der schon die Klänge zum Vorgänger sowie den ersten beiden **Diablo**-Spielen beigesteuert hat. Uelmens Kompositionen erinnern diesmal sogar noch stärker an **Diablo 2** – finster, zurückhaltend, sehr atmosphärisch! Lobenswertes Detail: Der stimmige Soundtrack ist auch frei als Download erhältlich.

Nun auch mit Multiplayer

Die größte Schwäche des ersten **Torchlight** war das Fehlen jeglicher Mehrspielermodi. Damit räumt der Nachfolger nun endlich auf: **Torchlight 2** lässt sich nicht nur alleine im Offline-Modus bestreiten, sondern auch gemeinsam mit Freunden – wahlweise per LAN-Netzwerk oder online. Bis zu sechs Spieler pro Partie sind möglich, auch wenn diese Anzahl nicht empfehlenswert ist – schon ab drei Spielern wird der Bildschirm nämlich dermaßen

TORCHLIGHT 2 IM VERGLEICH: DIE WICHTIGSTEN UNTERSCHIEDE ZU DIABLO 3

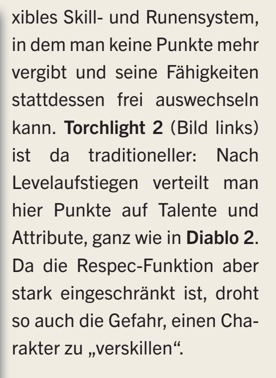
Beide Hack & Slays machen sehr viel Spaß. Trotz der Ähnlichkeiten gibt's aber auch zentrale Unterschiede – beim Gameplay, beim Umfang und beim Preis.

Unter Genre-Fans wird seit Ende September heftig diskutiert: Ist **Torchlight 2** besser als **Diablo 3**? Wir finden: nein, nicht ganz! Aber **Torchlight 2** kann auch viele Punkte für sich verbuchen, in denen Blizzards Hack & Slay einige Fans enttäuscht hat. Wer sich also mit **Diablo 3** nicht anfreunden konnte, der findet mit **Torchlight 2** womöglich die perfekte Alternative!

■ **Kein Online-Zwang:** Um **Diablo 3** spielen zu können, muss man eine dauerhafte Internetverbindung haben, Offline-Modi gibt es nicht. Für manche Spieler ein echtes Ärgernis! **Torchlight 2** hingegen verlangt nur eine einmalige Aktivierung pro Installation, danach darf man das Spiel auf Wunsch auch offline spielen, beispielsweise unterwegs auf dem Notebook.

■ **LAN-Modus: Diablo 3** verlangt zwar eine dauerhafte Internetverbindung, bietet aber wie **Torchlight 2** die Möglichkeit, das Spiel nicht nur kooperativ, sondern auf Wunsch auch alleine zu genießen. Allerdings hat **Torchlight 2** noch ein Extra: Sein Koop-Mehrspielermodus funktioniert nicht nur über das Internet, sondern auch altmodisch über LAN-Netzwerke.

■ **Editor und Mods:** Für **Diablo 3** untersagt Blizzard jede Form von Mods. Wer sie trotzdem nutzt, riskiert eine Sperrung des Battlenet-Accounts. **Torchlight 2** hingegen wird in Kürze mit einem Gratis-Editor ausgestattet, mit dem sich Fans das Spiel weitreichend anpassen können. Mods wird man nicht nur offline, sondern auch online mit Freunden spielen können, alle Charakterdaten werden lokal verwaltet. Natürlich öffnet das Cheaten Tür und Tor – darum soll es bei der Spielersuche einen Hinweis geben, damit man nicht ahnungslos mit jemandem spielt, der einen modifizierten Client verwendet.



■ **Kein Auktionshaus: Diablo 3** setzt auf ein spieleigenes Auktionshaus, in dem sich virtuelle Beutestücke komfortabel handeln lassen – gegen Spielgold sowie gegen echtes Geld. In **Torchlight 2** gibt's so was nicht – wie auch, dank des Editors lässt sich ja jeder Gegenstand beliebig herbeicheaten, wenn man das will.

■ **Klassisches Talentesystem: Diablo 3** bietet ein flexibles Skill- und Runensystem, in dem man keine Punkte mehr vergibt und seine Fähigkeiten stattdessen frei auswechseln kann. **Torchlight 2** (Bild links) ist da traditioneller: Nach Levelaufstiegen verteilt man hier Punkte auf Talente und Attribute, ganz wie in **Diablo 2**. Da die Respec-Funktion aber stark eingeschränkt ist, droht so auch die Gefahr, einen Charakter zu „verskillen“.

■ **Preisvergleich: Torchlight 2** kostet 19 Euro, **Diablo 3** hingegen 50 Euro. Für unsere Wertung ist der Preis zwar völlig unerheblich, aber für Ihre Kaufentscheidung dürfte es sicherlich eine Rolle spielen.

mit Effekten zugeballert, dass man leicht die Übersicht verliert. Alle Helden können beliebig zwischen Einzel- und Mehrspielerpartien gewechselt werden, die Charakterdaten werden lokal gespeichert – wer mag, spielt also eine Weile mit Freunden und daddelt dann offline alleine weiter. Das macht das Spiel natürlich sehr anfällig für Cheater, zumal später nach Release noch ein Editor erscheinen wird. Darum soll zumindest ein Matchmaking- und Hinweis-System dafür sorgen, dass man nicht ahnungslos an Spieler gerät, die mit aktivierten Mods spielen. Ob das auch wirklich funktioniert, lässt sich derzeit aber nicht überprüfen. Immerhin: Jeder Spieler erhält im Koop-Modus sein eigene Beute, man kann also niemandem etwas wegschnappen. Richtige PvP-Modi, etwa in Form von Arenen, gibt's übrigens nicht: Nur wer im Chat-Fenster den Befehl /pvp eintippt, kann sich mit anderen Spielern duellieren.

Durchwachsenes Balancing

Torchlight 2 bietet zwar vier Schwierigkeitsstufen, doch das Balancing hat trotzdem seine Tücken. Auf der zweiten Stufe „Normal" ist das Spiel so leicht, dass sich selbst blutige Anfänger problemlos durch die Monsterhorden mähen. Auf der dritten Stufe „Veteran" hingegen schwankt der Anspruch bereits zu stark, besonders ab der zweiten Spielhälfte. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich aber vor jedem Spielstart ändern, sodass man Frust notfalls abwenden kann – richtig gutes Balancing sieht jedoch anders aus.

Viel Spiel für wenig Geld

Auf normaler Stufe hat man **Torchlight 2** in rund 18 Stunden durchgespielt, insofern man alle Nebenquests und Zufallsevents meistert. Danach kann man eine Reihe von Zusatzlevels spielen oder einen New-Game-Plus-Modus starten – damit beginnt das Spiel auf hoher Levelstufe von Neuem, der Held behält dabei all seine Ausrüstung und Spielfortschritte. Für gerade mal 19 Euro (!) ist **Torchlight 2** damit mehr als nur ein fairer Deal: Es ist ein rundum gelungenes Hack&Slay-Paket, das zwar auf Innovationen pfeift, aber trotzdem (oder gerade deswegen?) zu den besten des Genres zählt. ❑

Motivationskurve

Testversion: 1.12.5.7 — Spielzeit (Std.:Min.): 18:30

STUNDEN 0 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20

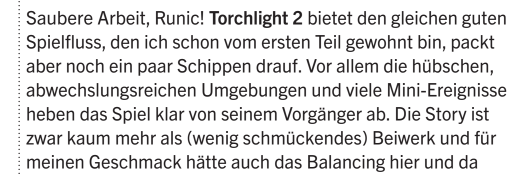
Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

Auch wenn die Story so lahm beginnt, wie sie endet, flutscht das Gameplay von der ersten Minute an.

Auf der dritten Schwierigkeitsstufe bekommt unser Engineer arge Probleme – das Balancing ist unausgegoren, darum wechseln wir ab hier auf die normale Schwierigkeitsstufe.

Bis zum Schluss hagelt es Beute und Erfahrungspunkte, auch die Umgebungen bleiben vielfältig.

86 PC-Games-Durchschnittswert — Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

„Auch ohne Innovationen: Runic liefert ein tolles Hack&Slay-Paket für wenig Geld."

Saubere Arbeit, Runic! **Torchlight 2** bietet den gleichen guten Spielfluss, den ich schon vom ersten Teil gewohnt bin, packt aber noch ein paar Schippen drauf. Vor allem die hübschen, abwechslungsreichen Umgebungen und viele Mini-Ereignisse heben das Spiel klar von seinem Vorgänger ab. Die Story ist zwar kaum mehr als (wenig schmückendes) Beiwerk und für meinen Geschmack hätte auch das Balancing hier und da ruhig besser sein können, aber in der Summe kann ich das verschmerzen: Wer nicht mehr als ein klasse flutschendes Kampf-und-Beute-Spiel der alten Schule erwartet, der darf bei den fairen 19 Euro bedenkenlos zuschlagen. Den Platzhirsch **Diablo 3** hat **Torchlight 2** für mich zwar nicht abgelöst, aber das muss es doch auch nicht – wer wie ich begeistert Hack & Slays spielt, kommt sowieso nicht um beide Titel herum.



MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Diablo 3 ist das bessere Spiel, Torchlight 2 das sympathischere."

Torchlight 2 lebt von der flüchtigen Freude über den nächsten Levelaufstieg, das nächste Super-Item, das nächste Riesenmonster. In geringen Dosen sorgt das für viel Laune: Die Kämpfe rumsen, die Belohnungen in Form von Erfahrungspunkten und magischen Gegenständen hageln auf den Spieler ein, die Motivationsspirale dreht sich rasend schnell. Doch die Gefechte bleiben wegen des Einbahnstraßen-Skillsystems stets statisch, die fehlende Respec-Option nervt. Der auf Komfort ausgerichtete Spielverlauf ist zudem noch ärmer an Abwechslung als in anderen Hack & Slays und das Quest-Design hat mich besonders im dritten Akt mit ständigen Botengängen auf die Palme gebracht. Auf Dauer ist mir das viel zu fad. Beim einmaligen Durchspielen hat mich Runic Games' Schlachtfest aber prima unterhalten.

TORCHLIGHT 2



Ca. € 19,-
20. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Runic Games
Publisher: Runic Games
Sprache: Englisch. Die deutsche Version wird am 30. Oktober im Handel erscheinen und danach voraussichtlich auch online nachgepatcht.
Kopierschutz: Je nach Version fällt eine Aktivierung über Steam an oder nicht. In jeder Fassung muss das Spiel einmalig über Runics Server aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Technisch veraltet, aber stimmungsvoll inszeniert. Die Umgebungen sind abwechslungsreich und die knallbunten Effekte sehen gut aus.
Sound: Starker, düsterer Soundtrack von Matt Uelmen, solide Effekte, mäßige englische Sprecher. Die deutsche Sprachausgabe konnten wir noch nicht beurteilen.
Steuerung: Simple, durchdachte Maussteuerung mit hässlichen, aber sinnvoll aufgebauten Menüs.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop per LAN und Online
Zahl der Spieler: 6

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): CPU mit 1,4 GHz oder schneller, 1 GB RAM, Grafikkarte mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Spiel ist ungeschnitten. In Kämpfen sind hin und wieder Splattereffekte und blutige Sterbeanimationen zu sehen, auch bei menschlichen Gegnern. Durch den sehr comichaften Grafikstil wirkt die Gewalt aber nicht realistisch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten **Torchlight 2** mehrmals durch, sowohl alleine als auch im Koop, mal mit zwei Spielern, mal mit vier. Dabei probierten wir alle Klassen sowie den zweiten und dritten Schwierigkeitsgrad aus. Zudem spielten wir den New Game Plus-Modus noch für einige Stunden.

PRO UND CONTRA

+ Motivierender Spielfluss
+ Effektgeladene Kämpfe
+ Schön designte Klassen
+ Abwechslungsreiche Levels
+ Offline-Singleplayer, LAN und Online
+ Editor für Mods (wird nachgeliefert)
+ Fairer Umfang, sehr günstiger Preis
− Schwache Story und maue Quests
− Talentesystem erlaubt „verskillen"
− Mäßiges Balancing

MEHRSPIELER-TESTURTEIL



Das vierte **WoW**-Add-on bringt Pandas und Fernost-Atmosphäre in die Welt der Kriegskunst.

World of Warcraft: Mists of Pandaria

Von: Kristina Pauncheva

Die Bären sind los! Hat das vierte WoW-Add-on noch mehr zu bieten als knuffige Pandas?

World of Warcraft hat mit seiner Erstveröffentlichung im Jahr 2005 (Europa) den Thron der Online-Rollenspiele für sich beansprucht und ist seitdem die Nummer eins in diesem Genre – trotz überholter Grafik und weniger Innovationen bei den drei bisher erschienenen Erweiterungen. Auch das vierte Add-on erfindet das Rad nicht neu. **Mists of Pandaria** setzt auf bewährte Inhalte und Mechaniken.

„Pandas! Wie niiiiedlich!"

Sie können das nicht mehr hören? Wir auch nicht. Ja, mit **Mists of Pandaria** breiten sich die exotischen Bären in der Welt der Kriegskunst aus und mit ihnen wird die Klasse des Mönchs eingeführt. Wer jetzt befürchtet, dass der Kung-Fu-Panda Einzug in die virtuelle Welt Azeroth hält und das Spiel dadurch noch bunter und kindischer wird, der hat nicht ganz unrecht. Aber was bringt das vierte Add-on denn nun genau?

Schöne neue Welt

Mists of Pandaria ist tatsächlich – wie bei **World of Warcraft** üblich – farbenfroh und verspielt. Die neuen Zonen zeichnen sich durch eine derart farbintensive Gestaltung aus, dass sie sogar mehr leuchten als die Gebiete, die mit der zweiten Erweiterung **The Burning Crusade** und der Einführung der Blutelfen 2007 implementiert wurden. Das trifft auch auf die neue Startzone zu. Auf der Wandernden Insel beginnen Vertreter der neuen spielbaren Rasse der Pandaren ihr Abenteuer inmitten von pagodenähnlichen Gebäuden und blühenden Bäumen. Doch auch wenn das Design nicht jedermanns Sache ist – die Ausführung ist durch Liebe zum Detail geprägt, der Stil zieht sich konsequent durch die verschiedenen Gebiete.

ZAHLEN, DATEN, FAKTEN – MISTS OF PANDARIA AUF EINEN BLICK

- **MoP** ist die vierte Erweiterung des Online-Rollenspiels **World of Warcraft**. Blizzard veröffentlichte das Hauptspiel, das sogenannte **WoW Classic**, am 23. November 2004 in den USA und am 11. Februar 2005 in Europa.
- **Mists of Pandaria** erschien am 25. September 2012, knapp zwei Jahre nach der dritten **WoW**-Erweiterung **Cataclysm**. Letztere wurde in den USA und in Europa parallel am 7. Dezember 2010 veröffentlicht.
- **MoP** gibt es als Box- und als digitale Version. Wer keinen Wert auf die Installations-DVD legt, der kann das Add-on auf der offiziellen Battle.net-Seite (eu.battle.net/de) für 34 Euro erwerben und den Client direkt herunterladen. Dort ist auch eine digitale Deluxe-Edition erhältlich, in der ein Reit- und ein Haustier für **WoW** sowie ein Bannersiegel mit Verzierung für **Diablo 3** und exklusive Porträts für **Starcraft 2** enthalten sind; Kostenpunkt: 49 Euro. Im Handel gibt es außerdem die Box-Version, die wie die digitale Variante 34 Euro kostet. Für die Collector's Edition müssen Sie 69 Euro hinblättern. Dafür bekommen Sie diverse Extras (siehe Bild rechts) wie die „Ein Blick hinter die Kulissen"-DVD oder den Collector's-Edition-Soundtrack.
- Wir haben für diesen Test die Features der vierten Erweiterung nicht nur ausgiebig getestet, sondern auch die Erfahrungen der Kollegen des Schwestermagazins **PC Games MMORE**, die mehrere Hundert Stunden in Pandaria verbracht haben, einfließen lassen.



DIE WICHTIGSTEN INFOS FÜR EINSTEIGER

An dieser Stelle verraten wir allen, die noch nie einen Blick in die WoW-Welt riskiert haben, was sie in Pandaria überhaupt erwartet.

■ Die Spielwelt Azeroth wird um den Kontinent Pandaria erweitert. Hier können Spieler die neue maximale Stufe, Level 90, erreichen. Die sieben neuen Zonen sind allesamt optisch an das China vergangener Zeiten angelehnt.

▲ Bier, Pandas und Kung-Fu: In Pandaria taucht der Spieler schnell in die Atmosphäre der fernöstlichen Welt ein. Viele Orte erinnern an kleine chinesische Dörfer und durch den kompletten Kontinent zieht sich eine riesige Mauer – der sogenannte Schlangenrücken. Zudem muss der Spieler beim Leveln (= die Charakterstufe durch Sammeln von Erfahrung steigern) oft die kleinen Prüfungen der Bier brauenden Pandaren-Mönche bestehen.

■ **WoW** ist dafür bekannt, dass es dank überholter Comic-Grafik zwar auf so gut wie jedem PC läuft, dafür aber wohl nie einen Preis für technische Innovation gewinnen wird. Daran ändert auch das vierte Add-on nichts – es wurden nur geringfügige Verbesserungen der Grafik vorgenommen.

▼ Die **WoW**-Welt ist zwar liebenswürdig, doch sie dürfte keinen begeistern, der zuletzt **Rift**, **TERA** oder **Guild Wars 2** gespielt hat und sich an die detailreiche Grafik gewöhnt hat. Genrefremde Spieler müssen sich erst einmal mit der quietschbunten Fantasy-Welt im Comicstil anfreunden.

■ Keine Innovationen beim Leveln: Auf dem Weg zur Maximalstufe erfüllt der Spieler die gleichen Aufgaben, die den meisten Online-Rollenspielen gemein sind und die schon immer das Leveln in **WoW** geprägt haben: „Töte 10 Orks, sammle 15 Trollwaffen, eskortiere diesen und jenen Nichtspielercharakter". Als Belohnung gibt es Gold, Erfahrung und den einen oder anderen Spielgegenstand.

▶ Es ist zwar schwierig, das Rad neu zu erfinden, was das Vorankommen im Spiel anbelangt. Dennoch hätten wir uns mehr Einfallsreichtum gewünscht. Im Vergleich zum starren System in **WoW** punktet etwa **Guild Wars 2** durch die dynamischen Events, die zufällig starten und die Spielwelt verändern.

■ Spieler auf Stufe 90 dürfen sich freuen: Neben den üblichen Instanzen, in denen Gruppen aus fünf Spielern im normalen oder heroischen Modus gegen starke Elite-Monster kämpfen, und den Schlachtzügen für bis zu 25 Spieler gibt es sieben sogenannte Szenarien. Diese dauern etwa zehn Minuten bis eine halbe Stunde und erfordern nicht die übliche Gruppenzusammenstellung (Tank, Heiler, Schadensausteiler).

▲ „Was machst du da, du Noob?!" – in **WoW** werden auf Stufe 90 keine Fehler verziehen. Wer seine Aufgabe nicht kennt oder zu oft Fehler macht, findet bald keine Mitspieler mehr. Szenarien geben Anfängern (beleidigend eben auch „Noobs" genannt) die Möglichkeit, erste Erfahrungen im Gruppenspiel zu sammeln. Daher gibt es hierfür Pluspunkte, obwohl die immer nach dem gleichen Prinzip aufgebauten Szenarien – drei Phasen, Bosskampf in der dritten – durchaus spektakulärer ausfallen könnten.

Kein Heiler nötig, alle machen Schaden – Szenarien sind nach einem einfachen Muster aufgebaut.

▲ Über diesen **MoP**-Inhalt freuen wir uns.
▶ Dieses Feature ist in Ordnung, aber noch nicht optimal.
▼ Diese Änderung ist nicht nach unserem Geschmack.

Fans düsterer Optik bleiben auf der Strecke, denn nur ein Gebiet, die Schreckensöde, zeichnet sich durch gedeckte Farbgebung aus.

Keine Individualisierungen

Die Fans des Online-Rollenspiel-Genres setzten lange vor dem Release hohe Erwartungen in die vierte Erweiterung. Schließlich war 2012 viel los – neben **Star Wars: The Old Republic**, **TERA** und **The Secret World** kündigte sich auch **Guild Wars 2** als potenzieller Anwärter auf den MMORPG-Thron an (MMORPG: „Massively Multiplayer Online Role-Playing Game", Online-Rollenspiel). Alle genannten Spiele glänzen durch Innovationen, die sie ansprechend und unterhaltsam machen. Blizzard dagegen setzt auf altbewährte Konzepte.

„Zielen? Ist doch kein Shooter!"

Das dachten sich wohl die Entwickler und ließen sich nicht von anderen Spielen zu Innovationen inspirieren. Das im Juli 2012 von Gameforge Berlin veröffentlichte **TERA** zum Beispiel verbindet Elemente eines Online-Rollenspiels mit Actionspiel-Mechaniken. Auffallend ist die für ein Rollenspiel ungewöhnliche Steuerung: Um den Gegner zu treffen, muss der Spieler in dessen Richtung zielen, ein Fadenkreuz dient dabei der Orientierung. In Pandaria dagegen ist nach wie vor wildes Tastendrücken angesagt. Wichtig ist nur, dass Ihr Charakter dem Gegner nicht den Rücken kehrt. Das mag zwar altmodisch sein, doch diese Art der Steuerung hat auch ihre Vorteile: Sie ist vor allem einsteigerfreundlich.

Apropos Einsteiger: Neue Spieler finden sich in der **WoW**-Fantasy-Welt schnell zurecht. Egal ob mit einem Pandaren oder einem anderen Charakter – zu Beginn gibt es Aufgaben nur häppchenweise und auch die Startgebiete der mittlerweile 13 spielbaren Völker sind übersichtlich.

Der (fast) persönliche Held

Online-Rollenspieler vermissen in **Mists of Pandaria** die Möglichkeiten der Charaktererstellung, die ihnen andere Games bieten (individuelle Einstellung der Wangenknochen, Mundwinkel etc.). Bei **MoP** gibt es – wie schon bei den anderen drei Erweiterungen – keine Regler, mit denen man die Gesichtszüge seines Charakters anpassen kann. Man wählt zwischen mehreren vorgefertigten Gesichtern, Frisuren



Auch die neuen Hauptstädte überzeugen dank kräftiger Farben und liebevoller Gestaltung. Hier finden Spieler diverse Händler und die Portale in die Hauptstädte der alten Welt.



Die meisten Gebiete Pandarias zeichnen sich durch leuchtende Farbgebung aus. Anders die Schreckensöde – hier kämpfen die Spieler in düsterer Umgebung gegen eklige Kreaturen.

DIE WICHTIGSTEN FAKTEN FÜR RÜCKKEHRER

Sie haben vor MoP schon die eine oder andere Stunde in Azeroth verbracht und kennen sich aus? Sind Sie sicher? An den Klassen und Mechaniken ändert sich mit dem vierten Add-on mehr, als Sie vielleicht annehmen …

■ Keine Talentbäume mehr: Das Talentsystem wurde von Grund auf überarbeitet. Im nebenstehenden Bild sehen Sie den neuen Aufbau. Alle 15 Stufen wird eine Ebene mit drei Talenten freigeschaltet, aus denen Sie jeweils eines auswählen können. Manche Fertigkeiten, die Sie früher als Talente wählen konnten, stehen nun allen drei Spezialisierungen der Klasse zur Verfügung, andere wurden zu Glyphen umgemodelt.

▲ Das neue Talentsystem sieht auf den ersten Blick langweilig aus, es hat aber einen Vorteil: Man hat alle für eine Spielweise wichtigen Zauber von Anfang an im Repertoire beziehungsweise erlernt sie mit steigender Stufe, ohne dafür Talentpunkte zu verbrauchen. Die Talente sind nur zusätzliche Extras, die einem situationsbedingt weiterhelfen. Praktisch: Mit den entsprechenden Reagenzien lassen sich alle Talente jederzeit abwählen.

■ Der Manahaushalt wurde komplett überarbeitet. Das Mana wird nicht mehr durch Intelligenz erhöht – jede Manaklasse verfügt stattdessen über einen festen Betrag. Alle Zauber, die für schnellere Regeneration sorgten, wurden zudem aus dem Spiel entfernt. Mit Willenskraft steigern Sie nach wie vor die Mana-Wiederherstellung.

▲ Das neue System ist gewöhnungsbedürftig und lässt so manchen Heiler alt aussehen, der nicht schnell genug umdenkt. Doch die veränderten Verhältnisse bringen die Spieler dazu, sich mit ihren Fähigkeiten im Spiel auseinanderzusetzen, und verhindern so aufkommende Langeweile.

■ Das PvP-System (PvP: vom engl. „Player vs. Player", „Spieler gegen Spieler") bringt drei neue Schlachtfelder und eine Arena, Open-PvP-Gebiete bleiben dafür aus. Auf dem Schlachtfeld Tempel von Katmogu treten zehn Allianzspieler gegen zehn Vertreter der Horde an. Beide Gruppen versuchen, eine Kugel in ihren Besitz zu bringen und möglichst lange zu behalten („Powerball"-Prinzip). Das zweite Schlachtfeld, die Silberbruchmine, ähnelt dem Arathibecken – die Spieler müssen möglichst schnell möglichst viele Ressourcen sammeln, um zu gewinnen.

► Das „Powerball"-System, das schon in **Star Wars: The Old Republic** vertreten war, bringt zwar Abwechslung, doch leider sind alle PvP-Inhalte auf Stufe 90 beschränkt.

Talentpunkte gibt es nur noch alle 15 Stufen. Die erlernbaren Zauber sind nicht essenziell, sondern bieten kleine Extras ...

... so können manche Klassen für kurze Zeit kleine Helfer an ihre Seite beschwören, wenn etwa das Mana knapp wird.

▲ Über diesen MoP-Inhalt freuen wir uns.
► Dieses Feature ist in Ordnung, aber noch nicht optimal.
▼ Diese Änderung ist nicht nach unserem Geschmack.

und Haarfarben. Auch die Statur des Avatars ist festgelegt.

Klasse(n) für Anfänger

Im Zuge der Charaktererstellung wählen Sie in **WoW** eine Klasse und bekommen ein Repertoire an Zaubern, die nur diese Klasse beherrscht. Beim Vorankommen im Spiel steigern Sie die Stufe Ihres Helden, wie für Online-Rollenspiele üblich, und lernen neue klassenspezifische Fähigkeiten. In dieser Hinsicht lässt sich Blizzard nicht von den Trends beeinflussen – anders als etwa Funcom bei **The Secret World**. Hier hat der Spieler absolute Freiheit, eine Klassenunterteilung gibt es nicht. Jeder Held kann alle Fähigkeiten erlernen, was auch den Fortschritt ausmacht. Stufen und Leveln im herkömmlichen Sinne? Fehlanzeige. Das ist für erfahrene Rollenspieler von Vorteil, doch für Anfänger ist das starre **WoW**-System besser geeignet. Dank der klaren Rollenaufteilung freundet man sich viel schneller mit dem eigenen Charakter und dessen Spielweise an. Der Mönch zählt übrigens zu den komplexeren Klassen: Er kann im Nahkampf angreifen, aber auch Feinde an sich binden oder Verbündete heilen.

Alles beim Alten

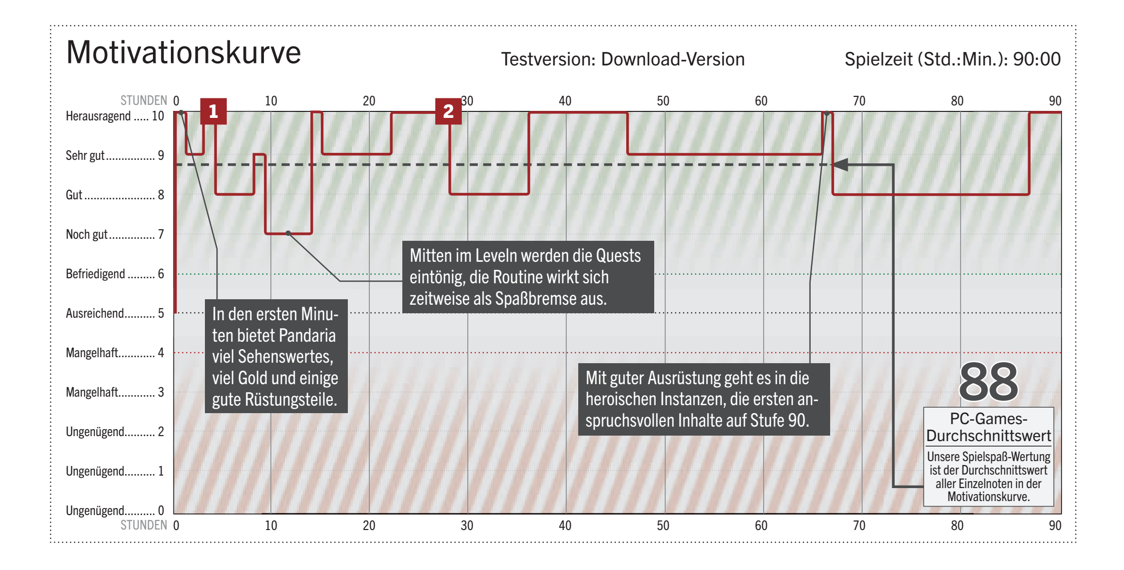
In Sachen Leveln und Instanzen hat sich mit **MoP** wenig getan. Im Kasten auf der vorhergehenden Seite haben wir einen Aspekt angesprochen, der **Guild Wars 2** auszeichnet: Das Leveln ist dank dynamischer Events sehr abwechslungsreich, außerdem ist der Spieler nicht auf eine Gruppe angewiesen. Das fehlt in **Mists of Pandaria** eindeutig. Die Quests lassen sich zwar problemlos alleine bewältigen, doch Spannung kommt dabei nicht so recht auf. Routinierte Online-Rollenspieler müssen sich nicht einmal die Quest-Texte durchlesen.

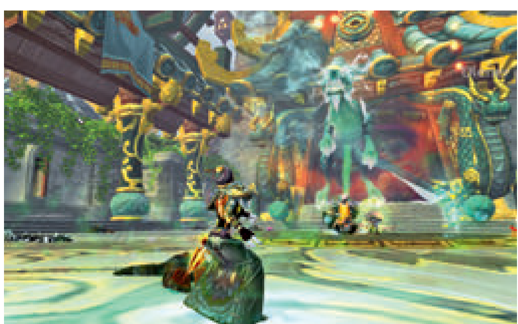


Zusätzliche Gegner möglichst schnell besiegen, sich danach dem Boss widmen, der im Hintergrund gefährliche Flächenangriffe wirkt – die Instanzen bieten genau den richtigen Schwigkeitsgrad.



Der Boss im Mittelpunkt, schwer gepanzerte Klassen im Nahkampf, Stoff tragende Zauberer auf Abstand – die Regeln des Gruppenspiels ändern sich mit **Mists of Pandaria** nicht.









1 In der ersten Instanz, dem Tempel der Jadeschlange, haben Spieler ab Stufe 86 die Möglichkeit, Erfahrung abseits der herkömmlichen Quests zu sammeln. Der Dungeon bietet willkommene Abwechslung und steigert den Spielspaß in der ersten Levelphase.

2 Wer keine Lust auf Instanzen und Tagesquests hat, kann sich eine Haustiersammlung zulegen und verschiedene Pets gegen andere Tiere antreten lassen, um voranzukommen. Diese Art Minispiel ist Blizzard gut gelungen und hat einen äußerst hohen Suchtfaktor.

Dank farbiger Markierung auf der Karte ist das Ziel jeder Aufgabe schnell gefunden und erfüllt. Auch bei der Instanz-Gestaltung verlässt sich Blizzard auf erprobte Muster. Die sogenannten Dungeons betritt man mit anderen Spielern ähnlicher Stufe und Ausrüstung. Der Dungeonfinder erleichtert Spielern ohne Gruppe die Suche nach einer solchen enorm, indem er Charaktere mit vergleichbarer Ausrüstung sucht. Man muss also nicht einmal im Chat nach Hilfe fragen.

In der Instanz werden die Rollen und Aufgaben verteilt und jeder hat sich an seine Spielweise zu halten – die Routine, die sich über die Jahre in **WoW** eingeschlichen hat, beherrscht auch das vierte Add-on. Für etwas Abwechslung sorgen nur Szenarien. Die allgemein gleichbleibenden Abläufe sind zugegeben oft langweilig, haben aber auch einen Vorteil. Das PvE-Spiel (kurz für „Player vs. Environment“, „Spieler gegen Umwelt“) funktioniert reibungslos und frustriert den Spieler nicht durch unbalancierte Kämpfe – wie etwa **Guild Wars 2**. Hier beißen sich Spieler seit dem Release die Zähne an manchen Elite-Gegnern aus. Der routinierte Ablauf hat einen weiteren Vorteil: Er ermöglicht Spielern ohne Gilde den Zugang zum Stufe-90-Content von **MoP**.

Pokémon in MoP?!

Wer von Langeweile geplagt wird, kann sich abseits der Kernaufgaben (Leveln und Instanzen) mit sogenannten „Pet-Fights“ austoben. Man legt sich dabei eine Sammlung von Haustieren an, trainiert diese Pets und lässt sie in Kämpfen à la Pokémon gegen Wildtiere oder die Haustiere anderer Spieler antreten. Was bringt das? Ruhm und Ehre – und Spielspaß abseits der täglichen Routine. Im Gegensatz zu unseren Erwartungen sind Pet-Fights kein „Kinderkram“, sondern durchaus amüsant. Einziges Manko: Sie sind ein ziemlicher Zeitfresser.

Unser Fazit

Blizzard erfindet das Rad keineswegs neu – **Mists of Pandaria** überrascht nicht mit bahnbrechenden Innovationen. Dafür sind die neuen Inhalte durchdacht und einsteigerfreundlich. ❑

MEINE MEINUNG |

*Kristina Pauncheva**

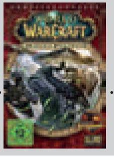


„Keine echten Überraschungen, aber trotzdem packend!“

Zugegeben, meine Erwartungen waren nicht sehr hoch – als **WoW**-Spieler der ersten Stunde hatte ich mit dem dritten Add-on das Interesse und das Durchhaltevermögen verloren. Nachdem ich aber seitdem vergeblich auf der Suche nach einem Ersatz war – kein anderes Online-Rollenspiel übte langfristig die gleiche Faszination aus –, riskierte ich einen Blick auf Pandaria … und stellte zwei Wochen später fest, dass ich fast unbemerkt Stufe 90 erreicht, mehrere Szenarien und die ersten heroischen Instanzen gemeistert hatte. Gerade weil Blizzard sein System nicht komplett umkrempelt, nur weil ein **Guild Wars 2** um die Ecke kommt, bleibt **WoW** für mich die Nummer eins. Der (Wieder-)Einstieg fällt extrem leicht und Pandaria ist ein Blickfang. Und ja, von mir aus, die Pandas sind auch ganz süß …

* Kristina ist Autorin bei unseren Schwestermagazinen PCG Runes of Magic und PCG MMORE.

WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA



Ca. € 35,-
25. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Blizzard Entertainment
Publisher: Blizzard Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: **World of Warcraft** ist an Battle.net gekoppelt. Sie benötigen einen aktiven Account und Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte, etwas überholte Grafik im Fantasy-Comic-Stil
Sound: Gute Musikuntermalung, dafür eintönige Kampfgeräusche, die schnell nerven
Steuerung: Für Online-Rollenspiele übliche, einsteigerfreundliche Maus-/WASD-Steuerung

ABONNEMENT-KONDITIONEN

Umfang: Neben der Erweiterung an sich (ab ca. 35 Euro) benötigen Sie das Hauptspiel **World of Warcraft** und ein aktives Abonnement, um zu spielen. Das Abo kostet Sie ca. 13 Euro im Monat. Wer für drei oder sechs Monate im Voraus zahlt, bekommt bis zu drei Euro Rabatt.
Zahl der Spieler: Ca. 10 bis 12 Mio. aktive Spieler nach Angabe des Entwicklers

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel Pentium D/AMD Athlon 64 X2x, Nvidia Geforce 6800/Ati Radeon X1600 Pro, 2 GB RAM, 25 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: Intel Core 2 Duo (2,2 GHz)/AMD Athlon 64 X2 (2,6 GHz), Nvidia Geforce 8800 GT/Ati Radeon HD 4830, 4 GB RAM, 25 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Spiel fließt kein Blut und auch sonst sind gewaltverherrlichende Szenen nicht an der Tagesordnung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir haben seit Release etwa 90 Stunden im Spiel verbracht und die Erfahrungen der Kollegen der PC Games MMORE mit einbezogen. Bis auf den gelegentlichen Verlust der Verbindung zum Server traten keine Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne, stimmige Spielwelt in Fernost-Optik
- ➕ Liebevoll gestaltete Charaktere
- ➕ Bereits zu Beginn genug Inhalte für hochstufige Spieler
- ➖ Überholte Grafik
- ➖ Keine Innovationen beim Leveln und im Bezug auf Instanzen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **88**

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Rufus übernimmt die Leitung einer Widerstandsbewegung – natürlich erst nachdem er den nuschelnden Chef ordentlich beleidigt hat.

Die gesamte Story dreht sich um Rufus' Bemühungen, die in drei Persönlichkeiten gespaltene Goal zu heilen – das verspricht Romantik auf die derbe Art.

Chaos auf Deponia

Von: Felix Schütz

Mehr Chaos, mehr Spaß: Das zweite Kapitel von Daedalics gelungener Schrott-Trilogie.



Spätestens seit der Veröffentlichung von **Deponia** ist Daedalic ein wenig erfolgsverwöhnt: Das schwarzhumorige Comic-Adventure, das von einem idiotischen Tüftler auf einem fernen Schrottplaneten erzählt, hat starke Wertungen, gute Verkaufszahlen und viel Lob der Spieler eingefahren. Nur das Ende wollte keinem so recht gefallen – es war offen und unbefriedigend, man hatte einfach das Gefühl, die Story sei längst nicht zu Ende erzählt. Und genauso ist es auch: **Deponia** ist als Trilogie angelegt, als eine große Handlung, die sich durch drei zusammenhängende Spiele zieht. Mit **Chaos auf Deponia** ist nun endlich das zweite Kapitel erhältlich, knapp zehn Monate nach dem Release von Teil 1.

Die Müll-Saga geht weiter

Zwar betont Daedalic, dass **Chaos auf Deponia** auch ohne Kenntnisse des ersten Teils gut zu kapieren sei, doch das kann man getrost ignorieren: **Chaos auf Deponia** knüpft direkt an den Vorgänger an und bezieht sich stark auf frühere Ereignisse – wer die Spiele also nicht in ihrer logischen Abfolge spielt, der wird sich im zweiten Teil nur schwer zurechtfinden. Nach einer kurzen Einleitung, welche die Vorgeschichte zusammenfasst, geht's diesmal schnell und knackig zur Sache – und das ist auch gut so, denn **Deponia**-Fans wollen endlich erfahren, wie die abgedrehte Story weitergeht: Rufus – talentfreier Bastler und selbstverliebter Unruhestifter – ist immer noch hoch motiviert, den ihm verhassten Schrottplaneten Deponia zu retten, seine lädierte Traumfrau Goal um den Finger zu wickeln und in der Zwischenzeit möglichst viel Unheil anzurichten.

Rufus am Drücker

Gleich zu Spielbeginn geschieht ein folgenschweres Unglück: Goals Verstand, der auf einer Diskette gespeichert ist, wird in drei verschiedene Persönlichkeiten gespalten – eine aggressiv, die andere zickig, die dritte blöd wie ein Felsen. Der Clou: Per Fernbedienung lassen sich Goals Wesenszüge beliebig durchschalten



Die Minispiele – hier eine Prügelei zwischen Rufus und der zornigen Goal – sind zwar von schwankender Qualität, lassen sich aber stets überspringen.


Verrückte, knifflige Rätselketten sind an der Tagesordnung in **Chaos auf Deponia**. Zum Glück liefert das Spiel genügend Hinweise, damit kein unnötiger Frust entsteht.



Die hochauflösende 2D-Comic-Grafik überzeugt mit detailreich gezeichneten Umgebungen und Figuren. Einzig die Animationen könnten ein wenig flüssiger sein.

– und natürlich fällt das Gerät in Rufus' Hände. Diese witzige Idee kosten Daedalics Rätseldesigner genüsslich aus, wenn Rufus versucht, alle Teile von Goals Persönlichkeit wieder zu vereinen. Jede Goal-Variante steht für eine lange Rätselkette, die wiederum mit zig weiteren Knobeleien verknüpft, verzahnt, verwickelt ist. Das sorgt dafür, dass der Spieler anfangs vor einem wahren Berg an Aufgaben steht: Während Rufus einen brandneuen Hafenort mitsamt Schwarzmarkt, Spelunke und Waffengeschäft erkundet, füllt sich sein Inventar mit zahllosen Items, die natürlich an den unmöglichsten Orten zweckentfremdet werden müssen.

Völlig irre, trotzdem logisch

Der Schwierigkeitsgrad ist knackig, allerdings gelingt Daedalic das seltene Kunststück, selbst völlig verrückte Rätsel halbwegs logisch zu verpacken: Wer Schnabeltiereier ausbrüten, Zeitanomalien verursachen oder Angler in den Wahnsinn treiben will, der muss sich in Deponias überdrehte Comic-Welt und vor allem in den dusseligen Helden hineindenken – dann ergeben die kniffligen Puzzles oft einen verdrehten Sinn und belohnen den Spieler mit Erfolgserlebnissen. Hin und wieder konstruiert Daedalic zwar auch Situationen, in denen man kaum eine Ahnung hat, was man eigentlich tun soll, doch diese Stellen lassen sich meist durch stures Herumklicken meistern, was dank der einwandfreien Maus-Steuerung schnell erledigt ist. Insgesamt sind die Aufgaben fordernder, aber auch fairer als im ersten Teil – auch dank der häufigeren Hinweise, die in Dialogen oder in Rufus' nicht enden wollenden Kommentaren versteckt sind. Wer aufmerksam zuhört, der stößt auf viele nützliche Tipps.

Schräge Typen

In den ersten Stunden erkundet der Spieler noch ausgiebig das neue Hafenstädtchen, danach düst er mit einem Kutter über das rostrote Meer und besucht weitere Locations in der Spielwelt. Gegen Ende verliert die Story zwar etwas den Faden, doch trotzdem fühlt sich **Deponia 2** offener und facettenreicher an als sein Vorgänger. Auch die Spielzeit ist länger: Acht bis zehn Stunden sollten geübte Spieler einplanen. Dabei wollen viele neue Figuren überzeugt, beklaut oder verarscht werden, die meisten davon sind Daedalics Autoren prima gelungen: Nuschelnde Freiheitskämpfer, schadenfrohe Roboterhunde, hellseherische Partnerschaftsberater oder Imbiss-Verkäufer, die in ihrem Keller einem Dämonen huldigen, blieben uns in guter Erinnerung.

Meistens witzig, manchmal gemein

Die Gags sind bissig, manchmal bitterböse und dank der motivierten Profi-Sprecher auch meist auf den Punkt gebracht – wer schwarzen Humor mag, ist in **Chaos auf Deponia** gut aufgehoben. Nur hin und wieder übertreiben es Daedalics Autoren, dann sind manche Witze so gezwungen fies, dass sie nach hinten losgehen: Wenn Rufus Blinde hänselt, Schuhe an Obdachlose verfüttert, Delfinbabys killt oder sogar eine dämliche Bemerkung über Krebserkrankungen zum Besten gibt, dann ist das weder witzig noch geistreich, sondern geschmacklos. Es bleibt zu hoffen, dass sich Daedalic solche Ausreißer im Finale der Trilogie spart und sich lieber auf seine Stärken konzentriert, denn **Chaos auf Deponia** ist auch so schon gelungen und witzig – derartige Zoten wären also gar nicht nötig. ❑

MEINE MEINUNG |

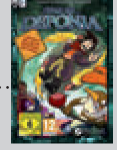
Felix Schütz



„Gelungene Fortsetzung mit verrückten Rätseln"

Schon die ersten Spielminuten zeigen, wohin die zweite **Deponia**-Reise geht: Rufus zerlegt die Küche einer alten Dame, lyncht ihr Haustier, legt noch einen Brand und ballert sich danach an ein Sägeblatt geschnallt gen Himmel. Ich mag diese bescheuerte, überdrehte Geschichte! Und ich mag diese Welt, die Daedalic erschaffen hat. **Chaos auf Deponia** ist eine gelungene Fortsetzung und gefällt mir sogar einen Tick besser als der Vorgänger – das liegt am runderen Rätseldesign, das nicht nur mit herrlich schrägen Ideen punktet, sondern dank behutsamer Tipps auch nicht in Frust ausartet. Einzig der schwarze Humor ging mir manchmal zu weit – nennen Sie mich ruhig einen Spießer, aber über Krebserkrankungen oder Sticheleien gegen Obdachlose kann ich nun mal nicht lachen.

CHAOS AUF DEPONIA



Ca. € 30,-
12. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel verwendet keinen Kopierschutz.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fein gezeichnete, hochauflösende Comic-Grafik mit schönem Design. Einzig die Animationen trüben das sonst schicke Gesamtbild.
Sound: Die deutschen Sprecher sind in Topform, nur manchmal kommen die Gags etwas erzwungen rüber, was unter anderem an der überdeutlichen Aussprache und Betonung liegt
Steuerung: Tadellose Mausbedienung, die ganz ohne Tastatur auskommt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

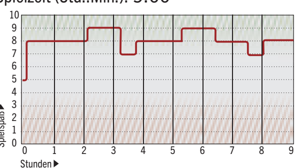
Minimum (Herstellerangaben): 2,5 GHz (Single Core) oder 2 GHz (Dual Core), 2 GB RAM (2,5 GB für Windows Vista/7), Grafikkarte mit 512 MB RAM, 5 GB Festplattenspeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die niedrige Einstufung überrascht: **Chaos auf Deponia** enthält sehr schwarzhumorige Gags, von denen einige schon etwas unter der Gürtellinie sind – Antiheld Rufus bringt beispielsweise Tiere um und macht sich über Obdachlose lustig.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Fertige Retail-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 9:00



Wir spielten ein nahezu fertiges Testmuster wie auch die finale Retail-Version. Bugs oder Abstürze traten dabei überhaupt nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schön gezeichnete Full-HD-Grafik
- ➕ Witzig geschriebene Figuren
- ➕ Story knüpft gelungen an Teil 1 an
- ➕ Motivierte deutsche Sprecher
- ➕ Knackig schwere Rätselketten
- ➕ Ausreichend Tipps und Hinweise
- ➕ Oft gelungener, schwarzer Humor
- ➕ Durchdachte Maus-Steuerung
- ➖ Gelegentlich zähe Rätselpassagen
- ➖ Rufus ist zuweilen anstrengend.
- ➖ Story lässt im letzten Drittel nach
- ➖ Manche Gags übertrieben fies
- ➖ Teils ruckelige Animationen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **85**

Von: Felix Schütz

Der Spinnenmann tobt und schwingt durch ein „Arkham City Light" – und macht dabei keine schlechte Figur.


Besonders beim Schwingen durch die Stadt überzeugen die guten Animationen.



In den Innenlevels verbringt man viel Zeit damit, ahnungslose Gegner per Stealth-Angriff auszuschalten.



Kämpfe sehen zwar gut aus, sind spielerisch aber etwas zu simpel geraten.

The Amazing Spider-Man

Wenn das Studio Beenox ein neues **Spider-Man**-Spiel macht, dann ist die Qualität ungewiss: Auf das gelungene **Shattered Dimensions** (2010) folgte das schwache **Edge of Time** (2011) – darum gab es Hoffnungen, aber auch Befürchtungen, als Beenox seinen dritten Versuch ankündigte.

Das Sequel zum Kino-Reboot

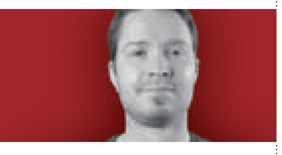
The Amazing Spider-Man ist eine direkte Fortsetzung des gleichnamigen Films, der diesen Sommer in den Kinos lief. Spider-Man und sein Herzblatt Gwen Stacey stellen weitere Nachforschungen über die Firma Oscorp an, dabei wird ein gefährliches Virus freigesetzt, das die New Yorker Bevölkerung langsam zu Monstern mutieren lässt. Das ist ein abgedroschener Plot, doch dank einer soliden Inszenierung und guter englischer Sprecher kommen Comic-Fans trotzdem auf ihre Kosten. Die deutsche Sprachausgabe hingegen fällt im Vergleich stark ab.

Solider Superhelden-Mix

Spider-Man kann sich völlig frei durch den Stadtteil Manhattan bewegen; dabei schwingt er rasend schnell und schön animiert an seinen Spinnenseilen durch die Straßenschluchten, wirbelt jauchzend durch die Lüfte oder klettert an Hochhauswänden hinauf. Trotz der teils hakeligen Steuerung macht das Erkunden der Stadt richtig Spaß, einfach weil's so klasse inszeniert ist. Spider-Man kann jederzeit kleine Nebenaufträge annehmen, etwa Banditen verprügeln oder Zivilisten retten – das ist okay und solide, wird aber schnell eintönig. Zudem sind unglaubliche 700 (!) Comic-Seiten in der Stadt versteckt – wer sie sammelt, schaltet so digitale Comics frei, inklusive der Ausgabe Amazing Fantasy #15 von 1962, in der Spider-Man sein Debüt feierte. Ein tolles Gimmick!

Die Hauptquestreihe führt Spider-Man leider häufig in triste Innenlevels. Die sehen nicht nur langweilig aus, auch spielerisch fallen diese Abschnitte etwas ab: Spider-Man krabbelt an Decken entlang, schaltet unvorsichtige Gegner mit Stealth-Manövern aus oder stürzt sich einfach mitten ins Gefecht – die Kämpfe, in denen man ganze Gegnergruppen vermöbelt, erinnern stark an **Arkham City** und sind toll animiert, fallen spielerisch aber ziemlich seicht aus. Immerhin gibt's ein kleines Upgrade-System, über das man neue Fähigkeiten und Tricks freischaltet. Alles in allem ergibt das vielleicht kein großartiges Spiel, doch **Spider-Man**-Fans dürfen trotzdem zugreifen. ❑

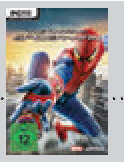
MEINE MEINUNG |
Felix Schütz



„Wenig erwartet, positiv überrascht"

Nach Meisterwerken wie Rocksteadys **Batman** haben es andere Superhelden natürlich schwer. Und auch wenn Beenox' dritter Spider-Man unter einer hakeligen Steuerung leidet und auf Dauer etwas eintönig wird, hatte ich doch überraschend viel Spaß mit dem Mann im Spandexkostüm: Wenn ich wie irre durch die Straßen Manhattans schwinge und dabei Comic-Hefte sammle, dann ist das vielleicht kein Spitzenspiel, aber solide Unterhaltung.

THE AMAZING SPIDER-MAN



Ca. € 30,-
25. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Beenox
Publisher: Activision
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Spider-Man ist cool animiert, besonders beim Schwingen durch die Stadt. Die Innenlevels sind jedoch oft grau und detailarm.
Sound: Solider, orchestraler Soundtrack; mäßige deutsche, aber sehr gute englische Sprecher
Steuerung: Die Kamera reagiert manchmal zickig und genaues Springen ist beim Schwingen durch die Stadt fast unmöglich, doch ansonsten ist die Steuerung okay.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

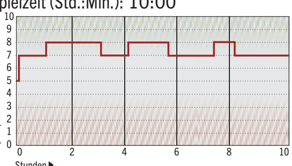
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,6 GHz/Athlon 64 X2 6000+, 3 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO, Windows Vista oder Windows 7 (kein Support für Windows XP)
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Core 2 Quad 2.4 GHz/Athlon II X 2.6 GHz, 3 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4830, Windows 7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Man prügelt sich zwar mit Menschen, doch diese Kämpfe enden nie im Tod, Bluteffekte gibt's ebenfalls nicht.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Die Kampagne ist in acht bis zehn Stunden durchgespielt, danach kann man sich noch mit der Suche nach Comic-Heften die Zeit vertreiben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spektakuläres, launiges Seilschwingen durch die offene Stadt
- ➕ Gelungene **Spider-Man**-Atmosphäre mit witzigen Sprüchen des Helden
- ➕ Schön inszenierte Bosskämpfe
- ➕ Solider Gameplay-Mix aus Action, Schleichen und Nebenaufgaben
- ➕ Comic-Hefte als cooles Gimmick
- ➖ Zu viele triste Innenlevels
- ➖ Aufgaben wiederholen sich oft
- ➖ Etwas zu simples Kampfsystem
- ➖ Manchmal ungenaue Steuerung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Von: Peter Bathge

Superflüssig statt überflüssig: Die asiatische Meuchelmörder-Mär ist der Überraschungshit des Herbsts!


Haben die Wachen Sie einmal entdeckt, ist ein Neustart meist unumgänglich.



Mark of the Ninja

Beherrschten bislang ein US-amerikanischer Geheimagent, ein mittelalterlicher Meisterdieb und ein glatzköpfiger Auftragskiller das Schleichspiel-Genre auf dem PC, zeigen in **Mark of the Ninja** endlich auch die vermummten Attentäter aus dem Fernen Osten, warum sie für ihre lautlose Art des Tötens gefürchtet sind.

Katana vs. Gewehre

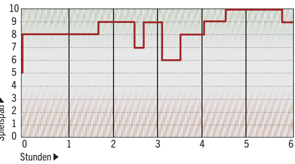
Mark of the Ninja spielt in der Gegenwart und mischt asiatischen Mystizismus mit einem anfangs plumpen Rache-Plot, der aber gegen Ende mit einer überraschenden Wendung aufwartet. Als namenloser Ninja stellen Sie sich schwer bewaffneten Soldaten in den Weg. In zwölf Levels stürmen Sie Hochhäuser und Wüstenfestungen, jagen Wohngebäude in die Luft und infiltrieren unterirdische Bunker. Das Leveldesign ist abwechslungsreich und stellt Sie mit wechselnden Gegnertypen vor immer neue Herausforderungen. Absolvierten Sie eben noch eine Jump&Run-Passage durch tödliche Laserschranken, bei der es auf schnelle Reflexe ankommt, folgt kurz darauf ein Abschnitt, in dem Sie ohne Bewaffnung Widersacher durch das Auslösen von Sprengfallen ausschalten.

Schleichen mit Stil

Listiges, verdecktes Vorgehen ist stets Ihr oberstes Gebot. Der Ninja schlängelt sich mit katzengleicher Anmut an Wänden empor, springt lautlos über Wachen hinweg, robbt durch Lüftungsschächte oder zieht sich mit einer Kette auf Vorsprünge. Das Geschehen verfolgen Sie aus einer seitlichen 2D-Perspektive; das Sichtfeld des Ninja und seiner Feinde unterliegt dabei realistischen Beschränkungen. Die Geräuschentwicklung ist ein wichtiger Faktor, stellt das Spiel die Lautstärke Ihrer Aktionen doch mittels farbiger Kreise dar. Soldaten in Hörweite untersuchen die Quelle verdächtiger Geräusche; durch den Einsatz von Hilfsmitteln wie Feuerwerkskörpern lenken Sie die KI-Schergen ab.

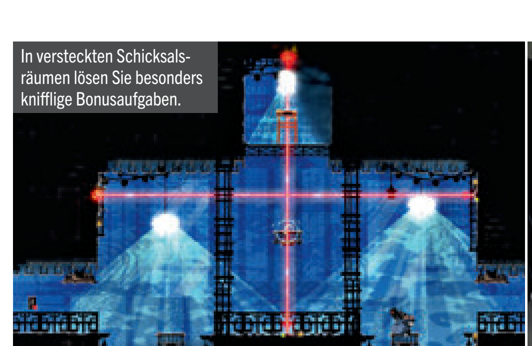
Wie Sie das Ende eines Levels erreichen, entscheiden Sie nach Gutdünken. Oft stehen alternative Routen zur Verfügung. Der offene Kampf ist allerdings keine Option. Ihr Ninja erweist sich jedoch als äußerst begabt im lautlosen Abmurksen seiner Feinde. Wer dabei besonders elegant vorgeht, Leichen versteckt, Herausforderungen bewältigt und verborgene Extras findet, schaltet zusätzliche Ninja-Fähigkeiten frei. ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



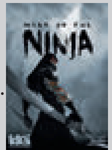
„Ein Schleichspiel mit und fürs Köpfchen“

Wie es sich für ein Spiel dieses Genres gehört, hat sich **Mark of the Ninja** lautlos angeschlichen und einen Volltreffer gelandet: Die Mischung aus Schleich-Action, Jump & Run und Puzzlespiel hat mich bestens unterhalten! Wären da nicht die zuweilen schlecht gesetzten Speicherpunkte, ich wäre hin und weg. Aber auch so werde ich einen zweiten Anlauf im „New Game Plus“-Modus starten: Mit allen verdienten Fähigkeiten (unter anderem dem wandelnden Pappkarton aus **Metal Gear Solid**), noch aufmerksameren Gegnern und dem Ziel, alle versteckten Boni aufzuspüren.


In versteckten Schicksalsräumen lösen Sie besonders knifflige Bonusaufgaben.


Die eigenwillige 2D-Optik punktet mit herrlichen Hintergründen und feinen Animationen.

MARK OF THE NINJA



Ca. € 15,-
16. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Klei Entertainment
Publisher: Microsoft
Sprache: Englisch (deutsche Untertitel)
Kopierschutz: Das Spiel gibt es ausschließlich als Steam-Download, dementsprechend brauchen Sie ein Konto bei Valves Online-Plattform.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmiger Comicstil, schöne, handgezeichnete Hintergründe und hervorragende Animationen
Sound: Asiatisch anmutende Klangkulisse, gute englische Sprecher
Steuerung: Sehr griffig und intuitiv, sowohl mit Gamepad als auch Maus und Tastatur. Frei konfigurierbar.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Pentium 4/Athlon 64 2,4 GHz, 2 GB RAM, Geforce 6800 Ultra/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Die Zeichentrickgrafik entschärft die Gewalt, dennoch gibt es viel Blut und explizite Todesanimationen zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00

Spielspaß ▲ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▶ 0 1 2 3 4 5 6

Während des Tests gab es keine technischen Probleme. Die schlecht verteilen Speicherpunkte zwangen uns aber oft dazu, längere Passagen mehrmals zu absolvieren.

PRO UND CONTRA

- ➕ Alles, was ein Schleichspiel braucht: Sichtlinien, Geräuschpegel, Kletteroptionen
- ➕ Abwechslungsreiche Szenarien mit wechselnden Herausforderungen
- ➕ Exzellente Steuerung
- ➕ Hübscher Comic-Grafikstil mit butterweichen Animationen
- ➕ Passable Handlung mit interessanter Wendung
- ➕ Spielerische Freiheit: Feinde ausschalten oder nicht?
- ➕ Das Spiel bietet viele Anreize zum erneuten Durchspielen.
- ➖ Speicherpunkte liegen oft zu weit auseinander
- ➖ Die Geschichte fängt schwach an.
- ➖ Der Ninja ist im Kampf eine Niete.
- ➖ Nur ein Schwierigkeitsgrad

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**



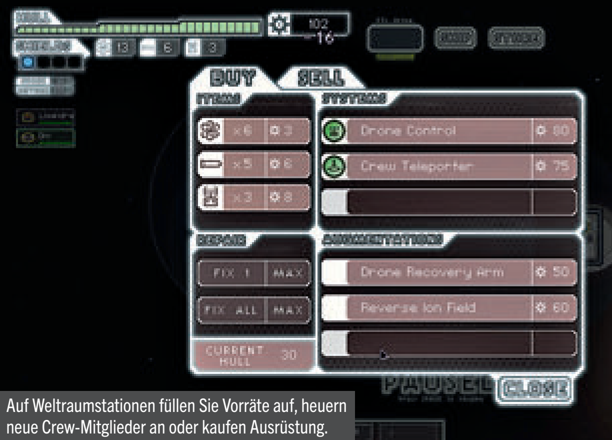
SATURN
SOO! MUSS TECHNIK

Von: Wolfgang Fischer

Ein Mann, ein Schiff, viele Entscheidungen – Echtzeit-Strategie der tödlichen Art.

Taktische Weltraumkämpfe sind das Herzstück des Spiels. Hier kommt es auf gute Planung und schnelle Reaktionen an ... und ein Quäntchen Glück kann auch nicht schaden.





Auf Weltraumstationen füllen Sie Vorräte auf, heuern neue Crew-Mitglieder an oder kaufen Ausrüstung.



Auf der Sternenkarte planen Sie Ihren Weg durch einen Weltraumsektor in Richtung Level-Ausgang.

FTL: Faster Than Light

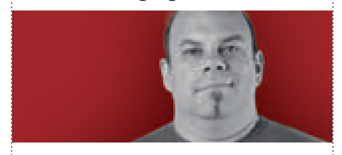
Im Weltraum-Strategietitel **FTL: Faster Than Light** befehligen Sie als Captain Ihr eigenes Raumschiff, das sich auf der Flucht vor Feinden befindet. Dabei kommt Ihren Entscheidungen als Schiffskommandant eine ganz besondere Bedeutung zu, denn wie im aktuellen Rollenspiel **Dark Souls** gibt es in diesem knüppelharten Strategietitel kein Save-Game-Sicherheitsnetz oder bequeme Checkpoints, falls man mal Mist baut, zu langsam reagiert oder mit einer unmöglichen Situation konfrontiert wird. „Permadeath“ nennt sich das in Fachkreisen. Seinen Reiz bezieht das nicht sehr komplexe und auch grafisch sehr einfach gestaltete **FTL** aus der Tatsache, dass Sie nie wissen, was Sie als Nächstes erwartet.

Zwischen Frust und Lust

Sie springen im Verlauf des kurz gehaltenen Spiels (eine Partie dauert im Regelfall nicht länger als zwei Stunden) von Sonnensystem zu Sonnensystem und werden dort mit zufallsgenerierten Ereignissen konfrontiert. Mal stoßen Sie überraschend auf einen Handelsposten, an dem Sie Crewmitglieder anheuern oder Vorräte, Treibstoff und Waffen kaufen. Oft ist es jedoch ein feindliches Raumschiff, dessen KI-Captain erst schießt und danach Fragen stellt. Dann müssen Sie schnell reagieren: Lassen Sie sich auf einen Schusswechsel ein oder verschwinden Sie schnellstmöglich? Verwenden Sie Ihre Schiffsenergie darauf, den Gegner schnell mit Ihren Bordwaffen auszuschalten, oder halten Sie mithilfe der Crew Ihr Gefährt möglichst lange intakt? Wie gut Ihre Überlebenschancen sind, hängt auch von der Wahl des Raumschiffs und der Ausrüstung ab. Während Sie zu Beginn nur eine Variante zur Wahl haben, schalten Sie weitere Schiffstypen und -schemata durch das Erfüllen von Achievements frei.

Wer in einer Kampagne scheitert, fängt einfach von vorn an und versucht, sein bisher bestes Ergebnis im nächsten Anlauf zu übertreffen. Speziell im normalen Schwierigkeitsgrad ist der Frustfaktor von **Faster Than Light** schon ziemlich hoch: Wer will schon im zweiten Sonnensystem, das er besucht, von einem waffenstarrenden Zerstörer in kürzester Zeit ins Nirwana geschossen werden. ❑

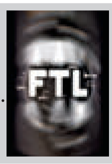
MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*



„Simpel, oft unfair, aber auch extrem reizvoll“

Schon nach wenigen Minuten wissen Sie alles Wissenswerte über **FTL** und dennoch hat jede neue zufallsgenerierte Kampagne ihren eigenen Reiz: Was erwartet mich im nächsten System? Wie weit komme ich diesmal? Wann schalte ich über Erfolge wieder etwas Neues frei? Der größte Kritikpunkt ist der zumindest im Normalmodus hohe Frustfaktor. Nicht selten nimmt die Reise schon im zweiten Sonnensystem, das Sie erforschen, ein jähes Ende. Aber auch wenn man **Faster Than Light** mal entnervt von der Platte löscht, nach einer gewissen Zeit kehrt man doch gerne und reumütig zurück, um sich von Neuem demütigen zu lassen.

FTL: FASTER THAN LIGHT



Ca. € 10,-
14. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Subset Games
Publisher: Subset Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Ob **FTL** kopiergeschützt ist, hängt davon ab, wo Sie das Spiel kaufen. Steam erfordert eine Anmeldung bei Valves Spieleportal und eine Internetverbindung zum Starten. Kaufen Sie das Spiel über die Herstellerseite oder über gog.com, ist **Faster Than Light** komplett DRM-frei.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmige Retro-Optik, leider nicht allzu detailliert; sehr minimalistische Effekte
Sound: Gelungene, nicht aufdringliche Elektro-Hintergrundmusik (Soundtrack separat erhältlich), sehr minimalistische Sound-Effekte
Steuerung: Sehr simpel; funktioniert hervorragend mit Maus und Tastatur

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

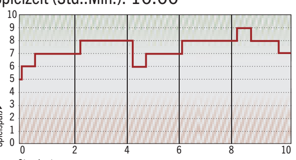
Minimum: 2 GHz Dual-Core CPU, 1 GB RAM, WinXP SP3/Vista SP2/WinXP/Vista7, Grafikkarte mit 128 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
Die Weltraumgefechte laufen ebenso gewaltdarstellungsfrei wie die Verteidigung des eigenen Schiffs gegen Invasoren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Digitale Verkaufsfassung (Steam/Good old Games)
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Während des kompletten Testzeitraums lief **FTL: Faster Than Light** problemlos und ohne jegliche technische Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Leicht zu erlernendes, aber süchtig machendes Spielprinzip
- ➕ Abwechslungsreich und spannend dank zufallsgenerierter Kampagnen
- ➕ Dank gutem Tutorial und fairem Easy-Modus einsteigerfreundlich
- ➕ Kampagnen sind angenehm kurz gehalten (max. 2 Stunden)
- ➕ Viele freischaltbare Schiffstypen mit eigenen Stärken und Schwächen
- ➖ Im Normalmodus stellenweise unfair und frustrierend

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **77**


Sharkoon
unleash
the dragon in you
DRAKONIA
Gaming Laser Mouse
Entfessle den Drachen in dir – mit der DRAKONIA Gaming-Maus – und nutze ihr gewaltiges Potenzial:
5000 DPI
11750 FPS
150 IPS
Avago 9500 Laser-Sensor
11 programmierbare Tasten
4-Wege-Scrollrad
Weight-Tuning-System
Interner Speicher für Benutzerprofile
VIDEO
Become a Fan on
Facebook
CASES & POWER | STORAGE SOLUTIONS | HEADSETS | GAMING
www.sharkoon.de

Von: Sascha Lohmüller

Auch in diesem Jahr machen EA und Bright Future aus PC-Spielern kleine Magaths.



Das 3D-Spiel hatte sich im letzten Jahr gebessert – nun verschlechtert es sich wieder. Ärgerlich.

Die Team-Dynamik sorgt für eine neue Dimension der Spieltiefe. Sie müssen nun gezielt darauf achten, dass jeder Spieler zufrieden ist und seine persönlichen Ziele erreicht.

Während der Halbzeitpause halten Sie nun – wie auch vor dem Spiel – eine Ansprache. Zudem können Sie Spieler auf die Massagebank schicken.

Fussball Manager 13

Lohnt sich das Spiel, wenn ich den Vorgänger besitze? Das ist wohl eine der am häufigsten gestellten Fragen, die man in den Fan-Foren liest und die man als Tester eines neuen Teils der **FM**-Reihe zu hören bekommt. Denn auch wenn man der Reihe einen Mangel an allzu großen Innovationen vorwerfen mag, Änderungen und Neuerungen gibt es jedes Jahr zuhauf. Viel wichtiger ist dabei jedoch die Frage: Funktionieren diese neuen Features auch und bereichern sie das Spielgeschehen? Und: Wie bugfrei ist das Ganze? Schließlich gab es **FM**-Jahrgänge, die anfangs fast unspielbar waren, und wieder andere, die gleich von Release an rund und weitestgehend problemlos ihren Dienst verrichteten. Um diesen Fragen nachzugehen, widmeten wir uns fast zwei Wochen einer Review-Version des neuen **FM 13**. Das heißt konkret, dass das Spiel zu etwa 98% fertig und alle Features enthalten waren. Dennoch mag der ein oder andere Bug bis zur Verkaufsversion rausgepatcht (oder was für uns weit ärgerlicher wäre: hinzugekommen) sein.

Elf Freunde

Die wohl größte und auch wichtigste Änderung in diesem Jahr ist die Team-Dynamik. Klingt auf den ersten Moment kryptisch, ist aber ganz leicht erklärt. Wie in der Realität gibt es im **FM 13** nun eine Hierarchie in den Teams. Die Chefs geben den Ton an, die Newcomer ordnen sich unter oder rebellieren, die eher introvertierten Spieler halten sich im Hintergrund. Hinzu kommt eine Vielzahl an individuellen Zielen, die jeder Kicker verfolgt. Einer möchte Stammspieler werden, ein zweiter Kapitän, ein dritter will vielleicht in einem offensiven Team kicken und ein vierter sich lediglich im Training verbessern. Diese unterschiedlichen Rollen, Ziele und Beziehungen untereinander sorgen dafür, dass Sie sich deutlich mehr als noch im Vorgänger um das Wohlbefinden Ihrer Mannschaft kümmern müssen. Entgegen unserer Befürchtung artet das Ganze jedoch nicht in Arbeit aus, sondern sorgt tatsächlich für Abwechslung. Ebenfalls schön: Bei kleineren Vereinen führt die Team-Dynamik kaum zu Stress, da es maximal drei, vier Spieler gibt, die überhaupt Ansprüche stellen. In Star-Ensembles wie beim FC Bayern hingegen mimen Sie den virtuellen Babysitter für die verhätschelten Stars und versuchen, möglichst viele Wünsche unter einen Hut zu bringen – sehr unterhaltsam, bei größeren Vereinen aber fast schon zu schwer.

Vorausschauend handeln

Ebenfalls neu in diesem Jahr sind drei kleine Tools, mit denen Sie die Zukunft Ihres Vereins besser planen können. Das erste Tool ist recht unspektakulär und zeigt Ihnen lediglich alle kommenden Ereignisse an. Wichtige Spiele, beendete Bauaufträge – nett, aber vernachlässigbar. Die anderen beiden Tools hingegen erleichtern Ihnen das Leben ungemein. Mit dem Kader-Planer sehen Sie beispielsweise, wie Ihr Team in der nächsten Saison aussieht beziehungsweise aussehen könnte. Sie dürfen nämlich beliebig Spieler löschen, verschieben oder eventuelle Neuzugänge einbauen und so sehen, wie die Frischlinge ins Team passen würden. So lassen sich Transfers bereits vorab deutlich besser einschätzen – klasse.

Mit dem Entwicklungsprognose-Tool hingegen können Sie den Karriere-Verlauf eines Kickers simulieren. Sie geben einfach Parameter wie gespielte Spiele und Verletzungen ein und das Tool errechnet Ihnen, wie sich besagter Kicker wohl entwickelt. Da ist natürlich gehörig Hokuspokus dabei, schließlich verläuft eine Entwicklung weitaus dynamischer, als grober Anhaltspunkt können die Erkenntnisse aber schon dienen.

Die Menge macht's

Doch damit hören die Neuerungen nicht auf. Beispielsweise können Sie Ihren Kickern in der Halbzeit nun eine Ansprache mit auf den Weg geben. Zudem können Sie einen Spieler zur Auffrischung auf die Massagebank schicken. Sind Sie ein begeisterter Textmodus-Anhänger, dürfen Sie dort nun auf Wunsch die Elfmeter in einem Minispiel selbst schießen und auch zahlreiche andere Entscheidungen während der Spiele treffen. Es gibt ein dynamisches Stärke-System, Rückkauf-Optionen bei Transfers, eine Shooting-Star-Entwicklung bei stark aufspielenden Nachwuchski-



Mit dem Kaderplanungs-Tool können Sie frei an Ihrer Wunschelf herumbasteln, bevor Sie teure Transfers tätigen.

Im Textmodus dürfen Sie nun Elfmeter selber schießen und einige Entscheidungen treffen – das geht natürlich nicht immer gut!

Ligen entwickeln sich nun dynamisch und TV-Gelder sowie Zuschauer-Aufkommen werden angepasst – in Schottland macht sich hier das Fehlen der Rangers bemerkbar.

ckern, ein deutlich komplexeres Merchandising als in den Vorgängern und vieles mehr. Besonders schick für alle, die gern Teams aus kleinen Ländern in Europa nach oben führen: TV-Gelder sowie Zuschauer-Einnahmen sind nun an den Erfolg der Nation in der 5-Jahres-Wertung gekoppelt.

Und auch beim Nachwuchs hat sich einiges getan. Die Jugendspieler werden nun deutlich stärker in das Vereinsleben eingebunden, trainieren etwa einzeln mit den Profis oder werden gesondert gefördert. Die KI versucht außerdem gezielt, Ihre besten Nachwuchskicker abzuwerben. Ein Wermutstropfen: Um das Jugendmanagement zu entschlacken, fielen die C- und D-Jugend weg.

Anlass zur Kritik

Sonst ist aber alles paletti im **FM**-Land? Nein, nicht ganz, denn es gibt einen Haken: Manche der neuen Features müssen Sie erst über Erfolge oder verdiente **FM**-Marken freischalten, das nützlichste ist wohl das Entwicklungsprognose-Tool. So weit, so gut. Allerdings müssen Sie online sein, um Marken und Erfolge zu erhalten. Das Online-Sein setzt EAs Dienst Origin voraus, der unter Spielern einen nicht allzu guten Ruf genießt. Gehören Sie zu den Origin-Verweigerern, werden Ihnen einige (wenn auch nicht sonderlich wichtige) Features des Spiels vorenthalten – sehr unglücklich gelöst! Apropos online und unglücklich: Der recht arcadige Online-Modus der letzten FMs fehlt diesmal komplett. Schade.

Im Vergleich zum Vorgänger haben sich zudem wieder mehr Bugs ins Spiel geschlichen, derart krasse Dimensionen wie beim **FM 11** nimmt das Ganze aber nicht an. Manche Fehler sind ärgerlich, aber vernachlässigbar, etwa falsche Einblendungen im Textmodus nach Manager-Entscheidungen oder ein Sponsor, der nach dem Erstrunden-Aus das gute Pokalabschneiden lobt. Andere Bugs hingegen sind richtig nervig, ja sogar spielspaßtötend. So funktioniert die Abstiegsrelegation der RL Bayern nicht, sobald Sie die Oberligen nicht mitsimulieren. Dann steigen einfach alle vier Vereine der Relegation ab statt nur zwei. Und auch das 3D-Spiel, das im Vorjahr den Sprung von „mies" auf „okay" geschafft hat, büßt wieder an Qualität ein. Abwehrspieler und Keeper stehen meist falsch und die taktischen Anweisungen werden maximal rudimentär umgesetzt. Da helfen auch verbesserte Flanken und Kopfbälle nicht.

Aber um zur Eingangsfrage zurückzukehren: Lohnt sich **FM 13**, wenn man den Vorgänger besitzt? Wir finden: ja – sobald die Bugs weg sind und aufgrund der vielen Änderungen, auch wenn diese auf den ersten Blick eher unspektakulär wirken. ❑

MEINE MEINUNG |

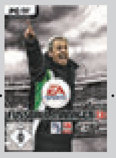
Sascha Lohmüller



„Ich bin hin- und hergerissen!"

Ein komplexes Produkt wie den **FM** zu testen, das ist eine undankbare Aufgabe. Schließlich ist es unmöglich, innerhalb von zwei oder drei Wochen alle Features hundertprozentig zu durchleuchten oder jeden Bug zu finden. Und doch habe ich jedes Jahr meinen Spaß mit der virtuellen Vereinsverwaltung. Die Team-Hierarchie und die dynamische Ligenentwicklung sind Grund genug, mich wieder Wochen und Monate mit dem **FM** zu beschäftigen. Die Idee mit den nur online freischaltbaren Features und das Wegfallen des Online-Modus sind aber eine Frechheit. Und eine höhere Wertung gibt's auch erst, wenn die Bugs behoben wurden.

FUSSBALL MANAGER 13



Ca. € 50,-
25. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Bright Future
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel online über Origin aktivieren und für einige Features eingeloggt bleiben.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zweckmäßige, übersichtliche Menüs, angestaubte 3D-Spielszenen
Sound: Maximal durchschnittlicher Kommentar, nicht störende Musik
Steuerung: Komfortable Menüführung per Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: An einem Rechner spielen bis zu vier Spieler, der Acht-Spieler-Online-Modus der Vorgänger fehlt
Zahl der Spieler: 1–4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

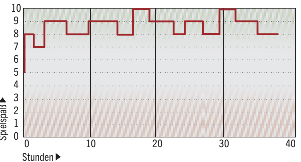
Minimum: P4 3 GHz/Athlon 64 4000+, 2 GB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon 9600 Pro
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 7770

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Im **FM** passieren keine bedenklichen Dinge. Für Kinder dürfte das Spiel dennoch zu komplex sein, selbst mit den eingeschalteten Assistenten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 39:00



Unsere Review-Version installierten wir auf drei Rechnern. Auf einem gab es keinen, auf dem zweiten einen und auf dem dritten fünf Abstürze zu verzeichnen, hinzu kamen diverse Bugs (siehe auch links).

PRO UND CONTRA

- ➕ Durchdachte neue Features wie die Team-Dynamik oder die Ligenentwicklung
- ➕ Viele Ligen und Lizenzen
- ➕ Unterhaltsamer Textmodus
- ➕ Sehr leistungsstarker Editor
- ➕ Enorme Langzeitmotivation
- ➖ Nicht sonderlich gutes 3D-Spiel
- ➖ Einige teils wirklich störende Bugs
- ➖ Origin-Online-Zwang für einige kleinere Features
- ➖ Kein Online-Modus mehr

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **82**

Von: Felix Schütz

Peinliche KI-Fehler fahren das durchwachsene Remake gründlich gegen die Wand.



Bodenfahrzeuge und Lufteinheiten darf man auch selbst steuern – die Action wirkt allerdings arg steril.

Carrier Command: Gaea Mission

Remakes von Kult-Spielen sind derzeit wieder schwer angesagt. Ein Trend, der fantastische Früchte tragen kann, wie **XCOM** aktuell beweist! Ein solches Remake kann aber auch völlig in die Hose gehen – wie im Fall von **Carrier Command: Gaea Mission**. Das Spiel ist eine ambitionierte Neufassung des Klassikers **Carrier Command** von 1988. Sie entstand bei Bohemia Interactive (**Arma**-Reihe) und Black Element Software, ein tschechisches Team, das den öden Shooter **Alpha Prime** (2007) entwickelte und 2010 von Bohemia übernommen wurde.

Dicht am Original

Wie im Urspiel bietet **Gaea Mission** einen Mix aus Strategie und Action: Sie befehligen ein futuristisches Trägerschiff, mit dem Sie von Insel zu Insel reisen, um die schwer befestigten Atolle einzunehmen und ihre Rohstoffe zu sichern. Dieses Spielprinzip erlernt man in einer langen, aber öde präsentierten Kampagne, die trotz vieler Dialoge und Cutscenes träge vor sich hinschippert. Etwas flotter und spannender geht's im Strategie-Modus zu – das ist ein offener Einzelspieler-Part ohne Story, in dem Sie gegen ein feindliches Trägerschiff antreten. Multiplayer? Gibt's nicht.

Das Erobern der Inseln erfolgt auf zwei grundlegende Arten: Sie befehligen bis zu acht Einheiten (vier Bodenfahrzeuge und vier leichte Lufteinheiten) auf einer hübsch gemachten Strategie-Karte und erteilen dort simple Kommandos. Es geht aber auch anders: Sie dürfen jede Einheit direkt steuern, per Rechtsklick wechselt die Ansicht dazu flüssig von der Strategie-Karte zur 3D-Perspektive. Ziemlich cool!

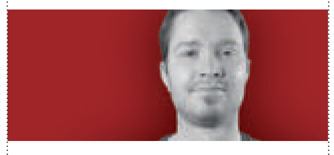
Die Fahrzeuge zu lenken macht aber kaum Spaß, da die Action keine Wucht, keinen Schauwert hat – wo packende Schlachtfeld-Atmosphäre herrschen sollte, düst man nur über technisch hübsche, aber leblose Inselkarten, auf denen man aus der Distanz feindliche Einheiten und Geschütze wegballert, um kleinere Basen einzunehmen. Spannung, Tempo, taktisches Vorgehen? Fehlanzeige. Es gibt sogar kurze Ego-Shooter-Abschnitte, doch die spielen sich so schwammig, dass man sie einfach hätte weglassen sollen.

Künstliche Dummheit

Ganz ohne die direkte Einheitensteuerung hat man leider keine Chance, denn der Strategie-Modus ist eine glatte Enttäuschung, was an der ungeheuer schlechten Wegfindungs-KI der eigenen Einheiten liegt: Bodenfahrzeuge verheddern sich an Bäumen, donnern stur gegen Wände, vollführen minutenlange Wendemanöver oder brettern ineinander, Selbstzerstörung inklusive – ein Trauerspiel, das jeden guten Ansatz zunichte macht. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Ein Debakel mit Seltenheitswert"

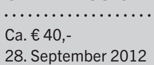
Keine Frage, die KI ist wirklich eine Frechheit. Doch selbst wenn die Wegfindung perfekt arbeiten *würde*, wäre das hier immer noch kein gutes Spiel. Die sterile Action, die öde Kampagne und das zähe Spieltempo würden dadurch nämlich nicht besser. Gute Ansätze und eine hübsche Optik allein reichen nicht aus – selbst bei großer Liebe zum Original kann man über dieses Remake nur den Kopf schütteln.

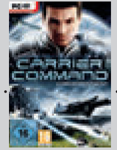


Die schicke Strategie-Karte bietet einen guten Überblick beim Erobern der Inseln.

Zwar gibt's nur zwei Einheitentypen, doch die darf man mit vielen Extras und Waffen individualisieren.

CARRIER COMMAND: GAEA MISSION





Ca. € 40,-
28. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action/Strategie
Entwickler: Bohemia Interactive
Publisher: Bohemia Interactive / Morphicon
Sprache: Deutsche Texte, englische Sprachausgabe
Kopierschutz: Die Retail-Version verwendet den Solidshield-Kopierschutz, bei dem das Spiel per Key-Eingabe aktiviert wird. Wer das Spiel über Steam kauft, kann auf diese Aktivierung verzichten, dafür ist dann aber ein Steam-Account notwendig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöne Licht- und Wettereffekte, ansehnliches Wasser, hohe Weitsicht. Der Stil wirkt jedoch austauschbar und lieblos.
Sound: Ein solider Soundtrack, aber unprofessionelle englische Sprecher
Steuerung: Etwas umständliche Menüs und ungenaue Einheitenkontrolle im Strategie-Teil. Die direkte Einheitensteuerung geht in Ordnung, die Shooter-Parts hingegen sind ein Witz.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

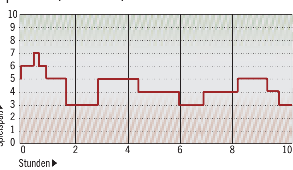
Minimum (Herstellerangaben): Core 2 Duo 2,2 GHz/AMD Dual Core Athlon 2,5 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT mit 512 MB oder vergleichbare Karte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Man bekämpft unbemannte Drohnen, Fahrzeuge und Geschütztürme, Blut oder Splattereffekte haben wir in unserer Testzeit nicht gesehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.1.0027
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir kämpften uns durch die Hälfte der Kampagne, dann gaben wir entnervt auf und spielten ein paar Stunden lang den Strategie-Modus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cooler, flüssiger Wechsel von der Strategie-Karte zur Action-Ansicht
- ➕ Ansehnliche Grafik
- ➕ Ordentlicher Soundtrack
- ➖ Brutal schlechte Wegfindungs-KI
- ➖ Träges Spielprinzip
- ➖ Öde Kampagne, schwache Story
- ➖ Action-Parts fühlen sich billig an
- ➖ Hohe Einstiegshürde
- ➖ Kein Multiplayer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **41**

Computergegner weichen flink unplatzierten Schwerthieben aus, rufen Verstärkung und umkreisen den Spieler: stark!

PC Games EDITORS' CHOICE ACTION

PC Games AWARD Ausgabe 11/2012 91

Dishonored: Die Maske des Zorns

Von: Peter Bathge

Da stellt sich nur noch die Frage: Wann kommt der Nachfolger?



Egal ob Tower Defense (**Plants vs. Zombies**), Sandbox (**Minecraft**) oder Multiplayer Online Battle Arena (**Dota**) – es vergeht kaum ein Jahr, in dem findige Modder oder unabhängige Indie-Entwickler kein neues Computerspiel-Genre erfinden. Doch solche Genre-Neulinge gab es schon früher. 1998 hatte einer davon seinen großen Auftritt. Das Spiel hieß **Dark Project** (später **Thief**), der Held Garrett und das Genre, das damals aus der Taufe gehoben wurde, hörte auf den Namen Schleichspiel. 14 Jahre später tritt **Dishonored** erfolgreich in Garretts Fußstapfen.

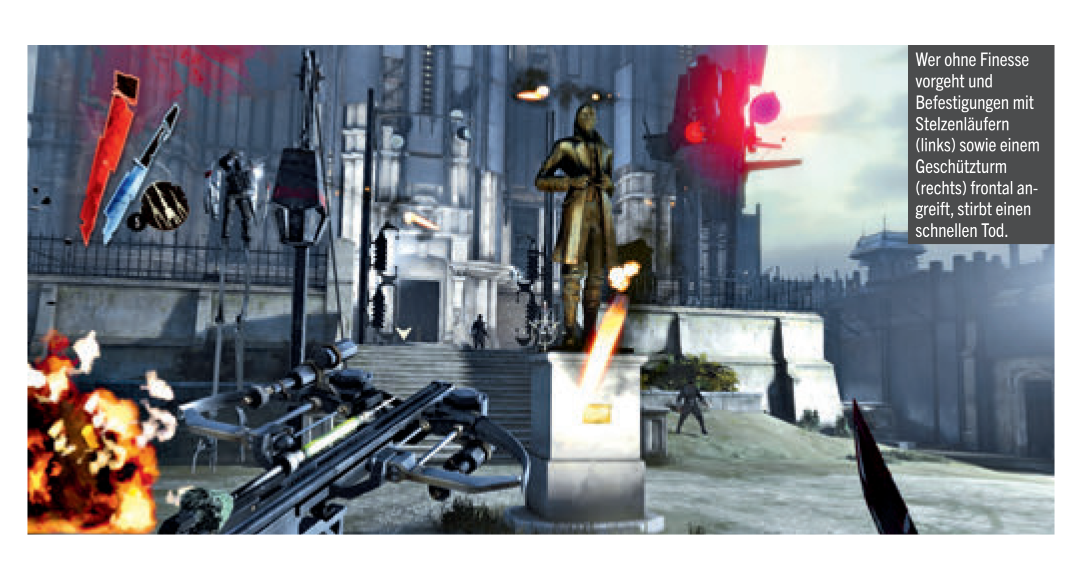
Vom Leibwächter zum Assassinen

Sie wollen wissen, was Ihre Aufgabe in **Dishonored** ist? Um es mit den Worten von Admiral Havelock, einem der Nebencharaktere im Spiel, zu sagen: „Wir brauchen jemanden, der die Schweine umbringen kann!“ Dieser Jemand sind Sie. Bei den Schweinen handelt es sich um Verschwörer, die zu Beginn des Spiels die Kaiserin der Inselhauptstadt Dunwall auf rabiate Weise ausgeschaltet haben. Nebenbei entführen die Übeltäter auch gleich noch Thronerbin Emily. Sie schlüpfen in die Rolle des kaiserlichen Leibwächters Corvo. Der soll zunächst als Sündenbock für den Mord an der Kaiserin herhalten, bekommt aber kurz nach Spielstart eine zweite Chance: Der Outsider, ein mystisches Wesen, verleiht ihm magische Fähigkeiten, mit denen er für die Re-

KEIN SHOOTER!

Trotz Ego-Perspektive und heftiger Gewaltdarstellung: Dishonored ist ein Schleichspiel!

Dishonored belohnt intelligentes Vorgehen und strotzt vor liebevollen Details, die es zu entdecken gilt. Wer ständig mit den gerade mal zwei Waffen rumballert und immer dem geraden Weg zum Missionsziel folgt, hat dagegen kaum Spaß. Außerdem regeneriert der Held keine Lebenspunkte wie in **Call of Duty** und Konsorten, stattdessen gilt es, mit den raren Heiltränken hauszuhalten. Angenehm altmodisch!


Wer ohne Finesse vorgeht und Befestigungen mit Stelzenläufern (links) sowie einem Geschützturm (rechts) frontal angreift, stirbt einen schnellen Tod.

VARIABLES GAMEPLAY: SCHLEICHEN, KÄMPFEN, ZAUBERN



Jede Situation lässt sich auf verschiedene Arten meistern. Ein Beispiel aus einer der ersten Missionen: Auf einer Straße patrouillieren mehrere Wachen, wir sollen für einen Auftrag ein Haus auf der gegenüberliegenden Seite betreten. Das lässt sich beispielsweise bewerkstelligen, indem wir an einem Vorsprung nach oben klettern und einen Lüftungsschacht in der Höhe als Schleichpfad zweckentfremden. Das Hausinnere spähen wir durchs Schlüsselloch aus; mit Betäubungsbolzen beseitigen wir neugierige Soldaten aus der Deckung heraus (links). Oder wir wählen die Methode „Frontalangriff", beschwören eine Rattenplage und murksen die abgelenkten Wächter im Nahkampf ab (rechts). Alternativ schlüpfen wir in die Gestalt eines der herbeigerufenen Nager und verkrümeln uns ungesehen. Und das sind nur zwei mögliche Handlungsweisen in einem Mini-Abschnitt des Spiels!

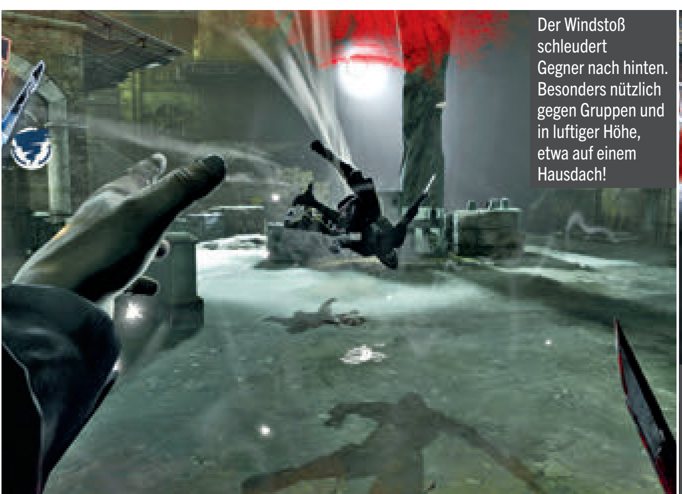
bellenbewegung der Kaisertreuen unersetzlich wird. Maskiert und mit allerlei Mordinstrumenten ausgestattet, begibt sich Corvo auf einen Rachefeldzug und hilft Emily bei der Rückeroberung ihres Throns, indem er die Verräter umbringt – oder auch nicht. **Dishonored** lässt Ihnen nämlich die Wahl.

Gehen Sie Ihren eigenen Weg!

Diese Entscheidungsfreiheit bedeutet aber nicht, dass **Dishonored** einen offenen Spielablauf besitzt: Die Abfolge der neun langen Missionen ist genauso fest vorgegeben wie der grundsätzliche Plotverlauf und Ihre Auftragsziele als Dunwalls Racheengel. Die Stadt, eine Mischung aus viktorianischem London und abgefahrener Steampunk-Metropole, ist keine frei begehbare, zusammenhängende Welt. Doch wo andere lineare Spiele Sie durch enge Levelschläuche mit geskripteten Attraktionen zu beiden Seiten des Pfades schleusen, geht **Dishonored** einen anderen Weg: Zwischen Start- und Zielpunkt jeder Mission erwartet Sie ein breiter, interaktiver Level-Spielplatz, der stets mehrere Lösungswege anbietet. Die selbstständige Entdeckung dieser Routen macht dabei einen Großteil des Spielspaßes aus.

Das Leveldesign von **Dishonored** setzt neue Maßstäbe; der Grad an Bewegungsfreiheit ist unvergleichlich. Gleichzeitig wirken die besuchten Stadtviertel äußerst glaubwürdig: Hinter schmutzigen und verwahrlosten Fassaden schimmern Zeichen der glorreichen Vergangenheit von Dunwall durch. Häuser erwecken den Eindruck, als hätten bis vor Kurzem noch Menschen darin gewohnt. Das mit Blattgold verzierte Treppengeländer eines ehemals luxuriösen Edelbordells zeugt von der Dekadenz der Bevölkerung.

Vertikales Gameplay, ursprünglich eine PR-Phrase im Zusammen-



Der Windstoß schleudert Gegner nach hinten. Besonders nützlich gegen Gruppen und in luftiger Höhe, etwa auf einem Hausdach!



Wenn Sie ungesehen Feinde meucheln und das entsprechende Upgrade besitzen, zerfallen die Leichen zu Staub – so stolpert keine Wache über die toten Kollegen.

hang mit den schlauchigen Hochhausschluchten aus **Crysis 2**, ist in **Dishonored** Alltag. Hier kraxeln Sie Häuserruinen hinauf, springen von einem einsturzgefährdeten Balkon zum Nebengebäude und nehmen eine Abkürzung über ein Dach, um zum Anwesen eines wohlhabenden Adeligen zu gelangen. Den Wächter unten erledigen Sie anschließend mit einem tödlichen Sturzangriff.

Wo andere Spiele unsichtbare Grenzen ziehen, gibt Ihnen **Dishonored** die Werkzeuge an die Hand, damit Sie sich Ihren ganz persönlichen Pfad zum Missionsziel bahnen können. Die metaphorische Machete im Dschungel der Möglichkeiten ist dabei die Beweglichkeit des Protagonisten: Corvo springt meterhoch in die Luft, zieht sich automatisch an Vorsprüngen nach oben, schlittert unter niedrigen Torbögen hindurch und teleportiert sich mithilfe einer seiner sechs Spezialfähigkeiten an beliebige Orte im Blickfeld. Durch die Kombination von Corvos Fitness und Magie erreichen Sie Stellen, an die allenfalls der Fledermaus-Superheld aus **Batman: Arkham City** ähnlich leicht gelangt. Corvo ist aber noch schneller und flexibler unterwegs als Batman.

Variable Annäherung

Ein Beispiel für die irre spielerische Freiheit von **Dishonored**: Corvo steht vor einem Ministeriumsgebäude der von den Verrätern kontrollierten Regierung. Im Inneren: sein nächstes Opfer. Wie der Attentäter hineingelangt, entscheiden Sie. Das Spiel weist Sie lediglich mit einer winzigen weißen Markierung auf die Position der Zielperson hin. Jetzt haben Sie die Wahl: Kriechen Sie durch die Kanalisation und gelangen so ins Ministerium? Zwängen Sie sich durch ein offen stehendes Kellerfenster und nehmen den Umweg durch die Hundezwinger? Springen und teleportieren Sie sich nach oben auf einen Fenstersims, um im ersten Stock über einen Balkon ins Gebäude einzusteigen? Schlüpfen Sie mit Corvos magischer Gabe in die Gestalt einer der herumstreunenden Ratten und huschen unerkannt durch die Vordertür? Oder blasen Sie einfach zum Frontalangriff und strecken die zahlreichen Wachen im Innenhof nieder? Die Entscheidung liegt bei Ihnen!

Das Großartige daran: Hinweise auf mögliche Routen gibt Ihnen **Dishonored** nur auf ganz dezente Weise. Wenn Sie etwa das Gespräch zweier Computergegner belauschen und dadurch von einem Geheimgang erfahren, wirkt das viel natürlicher und glaubwürdiger, als wenn wie in anderen Spielen riesige Pfeile und überdeutliche Missionstexte Sie mit der Nase darauf stoßen.

Neben der Route bestimmen Sie in **Dishonored** auch Ihren Umgang mit den Soldaten des korrupten Regimes und den zu eliminierenden Zielpersonen frei nach Schnauze. Genial: Wer sich die Mühe macht, beendet das Spiel, ohne auch nur einen Widersacher auf dem Gewissen zu haben. Die Wahl zwischen gewaltlosem Vorgehen und brutaler Härte beeinflusst den Chaos-Wert, den das Spiel am Ende jedes Levels berechnet. Der hat zusammen mit einigen anderen Entscheidungen während der Aufträge Auswirkungen, die sich durch das ganze Spiel ziehen und auch die Handlung beeinflussen. Mehr dazu im Kasten oben!

Draufhauen mit System

Egal ob Sie Feinde nur ausknocken oder sie mit dem Schwert richten: Die Auseinandersetzungen sind kurzweilig. Das liegt zum einen an Corvos coolen und auf verschiedene Weise einsetzbaren Spezialfähigkeiten: Mit einem beschworenen Rattenschwarm lenken Sie zum Beispiel Gegner ab – oder lassen die Nager Ihre Feinde bei lebendigem Leibe auffressen. Die kurzzeitige Körperübernahme eines Soldaten nutzen Sie, um ungesehen einen bewachten Korridor zu passieren – oder um den Gegner in eine dunkle Ecke zu steuern

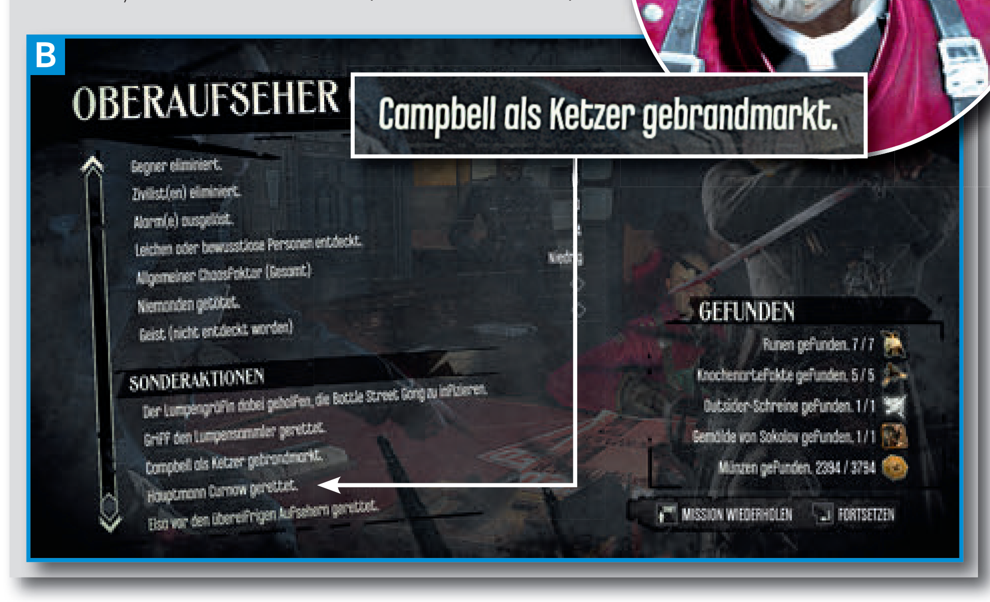
ENTSCHEIDUNGEN UND IHRE KONSEQUENZEN IN DISHONORED

Ihr jeweiliges Verhalten bei der Auftragserfüllung hat krasse Auswirkungen auf Nebenquests, das Schicksal anderer Figuren und die Endsequenz.

METHODE #1: SCHLEICHEN UND BETÄUBEN



Wer unauffällig vorgeht, keinen Alarm auslöst, Gegner bewusstlos würgt **A** und die Körper der Feinde versteckt, schließt Missionen mit einem geringen Chaos-Wert ab. Den bekommen Sie nach jeder Mission in einer übersichtlichen Statistik angezeigt – zusammen mit der Anzahl an gefundenen Geheimnissen **B**. Ein großartiger Kniff: Corvo ist zwar ein Assassine, dessen Geschäft der Tod ist, doch die Zielpersonen in jedem Auftrag schalten Sie auf Wunsch aus, ohne ihr Leben zu beenden. Den Oberaufseher Campbell brandmarken Sie etwa als Ketzer und garantieren so seine Verbannung aus Dunwall (rundes Bild) – damit ist er ebenso aus dem Weg geräumt, wie wenn Sie ihn gemeuchelt hätten. Eine solche gewaltfreie Option steht in jedem Auftrag zur Verfügung, oft verbunden mit zu erfüllenden Nebenaufgaben. Wer niemandem etwas zuleide tun will, muss also unter Umständen zusätzliche Laufarbeit erledigen. Zum Glück sind diese optionalen Quests stets gut in den Spielverlauf eingebettet und machen genauso viel Spaß wie die Hauptaufgaben. Außerdem belohnen sie den Spieler oft mit zusätzlichen Runen, Geld und Knochenartefakten (siehe unten auf Seite 80).





METHODE #2: KÄMPFEN UND MORDEN

Sie sind von Natur aus ein Haudrauf-Spieler und wollen blutige Rache an den Thronräubern um den Lordregenten nehmen? Keine Sorge, **Dishonored** bietet Ihnen jede Menge Möglichkeiten, Widersacher umzulegen **C**. Selbst die meisten Nebenfiguren lassen sich um die Ecke bringen, nur bei ein paar für die Handlung relevanten Charakteren folgt auf einen Mordversuch die Game-over-Nachricht. Der Chaos-Wert steigt mit jeder abgemurksten Person und jedem ausgelösten Alarm. Prima: Schleichen und Kämpfen lässt sich beliebig miteinander kombinieren. So springt Corvo etwa aus der Deckung heraus per Teleport direkt vor oder hinter einen Gegner und jagt ihm sein Messer in den Leib. Anschließend wirft er auf Wunsch mit Granaten um sich oder platziert eine Mine am Boden, die ahnungslose Feinde in ihre Einzelteile zerlegt. Rambo-Spieler starten am besten auf dem dritten Schwierigkeitsgrad, sonst wird es zu einfach.

DIE KONSEQUENZEN

Wer für viel Chaos sorgt, der trifft in späteren Missionen auf mehr Gegner und eine größere Anzahl gefräßiger Rattenschwärme als sonst. Außerdem bekommen Sie eine andere Endsequenz präsentiert, als wenn Sie lediglich ein Minimum an nötiger Gewalt eingesetzt und wenig Aufsehen erregt haben. Insgesamt gibt es drei verschiedene Schlussszenen, die das Abenteuer allesamt auf befriedigende Weise abschließen, sich im Ton aber stark unterscheiden. Das Ende variiert zudem noch minimal, abhängig von den Nebenmissionen, die Sie im Spielverlauf erfüllt haben. Einige dieser optionalen Aufträge kriegen Sie nur zu Gesicht, wenn Sie dem entsprechenden Charakter vorher bereits einen Gefallen getan haben. Dadurch stoßen Sie gegen Ende sogar auf einen Levelabschnitt, den Sie sonst nicht zu sehen bekämen **D**. Helfen Sie zuvor verschiedenen Bürgern in Not, treffen Sie diese später wieder – andernfalls verwandeln sich die Bedürftigen in zombieähnliche Seuchenopfer **E**. Schlussendlich nehmen Ihre Taten auch noch Einfluss auf die Entwicklung und das Schicksal einiger Nebencharaktere wie Prinzessin Emily **F**. Das Spielerlebnis unterscheidet sich in beiden Fällen derart stark, dass wir Ihnen einen zweiten Durchgang dringend empfehlen. Das Spiel unterstützt diese Praxis, indem es die Aufenthaltsorte mancher Zielpersonen nach dem Zufallsprinzip ändert.



FAZIT

Das Chaos-System und die sich daraus ergebenen Konsequenzen tragen zum Spielspaß bei.

Dishonored ist eines der wenigen Spiele, in denen Ihre Taten glaubwürdige und weitreichende Konsequenzen haben. Meuchelt jemand nämlich ununterbrochen andere Leute, sind ihm dessen Mitmenschen naturgemäß nicht allzu sehr verbunden! Dieses System ermutigt den Spieler zu mehreren Durchläufen, ohne ihn zu einer Handlungsweise zu drängen oder ihn für seine Taten zu bestrafen. Hervorragend!

und dort abzumurksen. Der Einsatz solcher Zauber kostet Mana, das Sie ebenso wie Corvos Gesundheit mit Tränken auffrischen.

Des Weiteren sind die Schwertkämpfe, die einen Großteil der Duelle ausmachen, ausnehmend packend inszeniert. Mit Ihrer Klinge hacken Sie aus der Ego-Perspektive auf Widersacher ein, die parieren, Gegenangriffe starten oder behände ausweichen. Wenn Sie selbst einen Schlag blocken, bringen Sie den Widersacher aus dem Gleichgewicht und erledigen ihn mit einem Finisher. Das fühlt sich wuchtig und einfach gut an: Das Treffer-Feedback stimmt. Getroffene Kontrahenten verzerren vor Schmerz die Gesichter, Blut spritzt in hohem Bogen und bei Fehlschlägen gegen Hindernisse singt die malträtierte Klinge wie eine geisterhafte Todesfee.

Ganz so unterhaltsam wie im Schwertkampfspiel **Dark Messiah of Might and Magic** vom selben Entwickler fallen die Duelle aber nicht aus. Das liegt unter anderem am Verzicht auf eine Treten-Funktion. Außerdem vermissen wir eine Möglichkeit, die Schlagintensität zu bestimmen.

Subtile Unterhaltung

So unterhaltsam der offene Konflikt auch ist: Sein volles Potenzial entfaltet das Spiel erst, wenn Sie mit Übersicht und chirurgischer Präzision vorgehen. Als Schleichspiel muss sich **Dishonored** weder vor **Deus Ex** noch vor **Splinter Cell** oder der **Thief**-Serie verstecken. Kein Wunder, nimmt es doch die besten Elemente der Vorbilder und vermengt sie zu einem fast perfekten Mix. Befremdlich wirkt lediglich, dass **Dishonored** auf eine Licht-und-Schatten-Anzeige wie in **Thief** verzichtet: Feinde bemerken den Helden bei direkter Sichtlinie und aus der Nähe selbst dann, wenn er sich in einer dunklen Ecke aufhält.

Der Nervenkitzel ist aber auch so kaum auszuhalten, wenn Corvo in geduckter Haltung von einer



Im Nachtsichtmodus sehen Sie Gegner, deren Sichtfelder und nützliche Objekte durch Wände hindurch. Achtung: Der linke Wachmann schlägt gleich Alarm.



Sowohl die mit der Seuche infizierten Weiner als auch bissige Wachhunde bedrängen Sie im Nahkampf; hektisches Mausgeklicke schüttelt Mensch und Tier ab.

Deckung zur nächsten huscht, die Körper betäubter oder erledigter Widersacher außer Sicht der KI-Kollegen schafft und im letzten Moment eine Wache für immer zum Schweigen bringt, bevor sie Alarm auslöst. In solchen Momenten übt **Dishonored** die typische Faszination eines Schleichspiels aus: Sie sind Jäger und Gejagter in einer Person, Sie lauern im Schatten und beobachten die arglosen Gegner in ihren intimsten Momenten (inklusive lustiger Pinkelanimation).

Und wenn doch mal die Alarmglocken läuten und Verstärkung anrückt, genügt ein Druck auf die Quickload-Taste, um einen neuen Anlauf zu starten. Alternativ haben Sie dank der coolen Kampffähigkeiten des Helden stets die Möglichkeit, schnell wieder für Ruhe zu sorgen; eine Entdeckung bedeutet noch kein Game over.

Clevere Opposition

Wichtig für ein Schleichspiel: Die künstliche Intelligenz der Gegner überzeugt mit glaubwürdigen Verhaltensroutinen. Eine dreiteilige Blitzanzeige über den Köpfen der Wachen gibt darüber Auskunft, ob ein Feind Sie erspäht hat. Ab zwei Blitzen weicht der misstrauische Soldat von seinem üblichen Kontrollgang ab; ist die Anzeige voll und leuchtet rot, ruft er nach Hilfe und greift an. Dabei reagieren die Kerle auch auf verdächtige Geräusche: Wer durch die Levels rennt statt zu schleichen, erregt viel Aufmerksamkeit. Im Umkehrschluss genügt ein Schuss aus der Armbrust beziehungsweise Pistole oder eine geworfene Flasche, um die Kontrahenten abzulenken.

Im Kampf ist die KI brandgefährlich; mehrere Feinde umkreisen den Spieler, verschiedene Gegnertypen mit unterschiedlicher Bewaffnung sorgen für eine angenehme Herausforderung. So positionieren sich Offiziere mit Musketen gerne hinter den Frontkämpfern und nehmen Sie aus der Distanz aufs Korn. Später schlagen Sie sich mit Bogenschützen auf Stelzen herum, die Corvo mit Brandpfeilen beschießen.

Lediglich in Ausnahmefällen leistet sich die KI Schnitzer. So gelang es uns im Test etwa, ungesehen um eine Ecke zu spähen und mehrere Wachen mit Betäubungspfeilen schlafen zu schicken, ohne dass diese unsere Position erahnten. Ähnliches passierte, als wir eine der tödlichen Blitzbarrieren in manchen Levels mit einem gefundenen Werkzeug umpolten, sodass der Strom Corvos Gegner grillte statt ihn selbst. Danach dauerte es erst einmal ein paar Sekunden, bis die Soldaten nicht mehr gedankenlos im Gänsemarsch in die Lichtschranke spazierten, um sich in Asche aufzulösen, sondern sich intelligent einen anderen Weg suchten.

Auf einem Maskenball, den wir inkognito besuchten, bestahlen wir zudem ungestraft alle Gäste, ohne dass sich einer beschwert hätte. Unrealistisch! Gerade im Vergleich mit so manch anderen Pappkameraden der Marke **Call of Duty**-Gegner gehen die Fähigkeiten der KI jedoch völlig in Ordnung.

Kein Sympathiebonus

In Ordnung geht auch der Plot, der als Rachegeschichte beginnt und sich zu einem Lehrstück über den verderbenden Einfluss politischer Macht entwickelt. Die Erzählung ist solide, zumal der Fokus von **Dishonored** auf dem wunderbar flüssigen Spielablauf statt auf einer dramatischen Handlung liegt.



Die in der Spielwelt verteilten Knochenartefakte besitzen zufällige Boni wie lautloses Rennen. Sie rüsten bis zu sechs Talismane gleichzeitig aus.

Corvos sechs magische Fähigkeiten (plus vier Upgrades) schalten Sie nach und nach frei. Dafür brauchen Sie Runen (unten), die Sie mit einer Art Wünschelrute orten. Jeder Zauber besitzt eine zweite Stufe. So halten Sie die Zeit etwa komplett an, statt sie nur zu verlangsamen (oben).

Mit gefundenem Gold kaufen Sie Munition und Waffenverbesserungen. Für mächtige Upgrades wie die Brandbolzen (Bild) benötigen Sie zusätzlich eine der versteckten Blaupausen.



Die Schwertkämpfe fühlen sich wuchtig und glaubwürdig an. Trotz simpler Drei-Tasten-Steuerung sind die Rangeleien immer anspruchsvoll.

▼ Der Outsider übergibt Ihnen ein magisches Herz, mit dem Sie Runen und Knochenartefakte orten. Außerdem gibt das pulsierende Organ auf Verlangen melancholische Kommentare ab. Schräg, aber stimmungsvoll!

Für Probleme sorgen aber die Dialoge mit anderen Figuren. In denen hat Corvo nämlich nur ganz rudimentäre Antwortoptionen, wodurch sein Charakter stets ein unbeschriebenes Blatt bleibt. Das ist einerseits gut, denn so fällt es dem Spieler leichter, sich selbst als Teil der Geschichte zu begreifen. Andererseits hat ein sympathischer Protagonist mit nachvollziehbaren Motiven noch nie die Qualität eines Spiels gemindert.

Eine Portion mehr Charme und Persönlichkeit könnten auch die KI-Figuren vertragen, die Corvo zwischen den Missionen im Hauptquartier der kaisertreuen Rebellion trifft. Charaktere wie der Erfinder Piero, bei dem Sie Ihre Ausrüstung verbessern (siehe unten auf Seite 80), wachsen einem nicht so sehr ans Herz, wie das möglich wäre. Die schwache emotionale Bindung erweist sich später als Hindernis für den Spielgenuss: Statt Mitleid für Corvos Mitstreiter zu empfinden, reagiert der Spieler nur mit einem Schulterzucken auf ihr Schicksal. Das geht besser!

Maue Technik, starker Stil

Ähnliches lässt sich mit Einschränkungen auch über die technische Qualität von **Dishonored** sagen. Grafik-Fetischisten, die zum Einschlafen Polygone statt Schäfchen zählen und denen knackige Texturen wichtiger sind als ein gutes Verhältnis zu ihrer Schwiegermutter, rümpfen während des Spielens die Nase. Manche Oberflächen fallen nämlich extrem detailarm und grob aus. Zudem wiederholen sich einige Animationen schnell. So rudern in Brand gesteckte oder von Ratten angefallene Figuren so heftig mit den Armen, als wollten sie sich als Windradalternative für die Energiewende empfehlen.

Trotzdem gefällt uns die Optik von **Dishonored** ausgezeichnet. Das liegt am ungewöhnlichen Mix aus Pastellfarben, überzeichneten Körperproportionen und starken Kontrasten sowie feinen Licht- und Überstrahleffekten. So fehlt nur noch ein prächtiger Rahmen um den Bildschirmrand, damit das Spielgeschehen aussieht wie ein Gemälde in Bewegung. Wir finden: Das ist eine wohltuende Abwechslung zum ultrarealistischen Look vieler aktueller PC-Spiele und macht die technischen Schwächen der verwendeten Unreal Engine 3 locker wieder wett!

Atmosphärisches Stadtbild

Die einzigartige Darstellung ist dann auch mitverantwortlich für die grandiose Atmosphäre in der Stadt Dunwall. Die lebt von den bröckelnden Stuckfassaden der Häuser, von den durch schmutzige Nebenstraßen wuselnden Rattenschwärmen, von den sehenswerten Sonnenuntergängen. Und von den Menschen.

Feindlich gesinnte Wachen und unter der Zwangsherrschaft der Thronräuber leidende Zivilisten unterhalten sich über die Veränderungen in Dunwall, die mit den Taten des Helden einhergehen. Lautsprecherdurchsagen des fiesen Lordregenten und geskriptete Szenen wie die Exekutierung der im Untergrund lebenden Seuchenopfer (Weiner genannt) verstärken das Gefühl, gegen einen finsteren Überwachungsstaat zu kämpfen. Die Stimmung ist düster und bedrohlich.

Tagebücher und Tonbänder erzählen kleine, sympathische Geschichten und liefern einen Einblick in die Welt von **Dishonored**: in die Tradition des Walfangs, in die Religion des Outsiders oder in die Herkunft der Knochenartefakte, die Corvos Attribute verbessern. Solche Notizen stellen nur einen der vielen Gegenstände dar, mit denen Sie interagieren. Corvo schnappt sich Münzen, Heil- und Manatränke, stopft sich Brot in den Mund, trinkt Wein, öffnet Kisten und Schränke, knackt Tresore oder dreht einfach nur den Wasserhahn eines Waschbeckens auf. Zusammen mit Geheimräumen und versteckten Warenlagern entsteht so eine Kulisse, die den Eindruck einer echten Stadt erweckt und sich nicht wie eine Ansammlung von Pappaufbauten anfühlt wie in vielen anderen Spielen.

Dishonored wirkt dadurch lebendig, es lädt zum Erkunden ein und gibt Ihnen mehr Freiheiten als viele Open-World-Spiele. Vor so viel Genialität würde sich wohl selbst Genre-Pionier Garrett ehrfürchtig verneigen. Wir tun es ihm gleich. ❑

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*

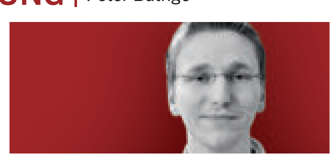
„Ein stilvolles Schleich-Abenteuer – wenn man auf Action verzichtet."



Obwohl mich die meisten Schleichspiele oft nerven, gefällt mir **Dishonored** gut. Weil entdeckt zu werden hier nicht gleich das Ende bedeutet und weil das Spiel mich dafür belohnt, meinen eigenen Weg zu finden. Besonders Corvos große Bewegungsfreiheit ist klasse gelungen, so was würde ich gern häufiger in Ego-Spielen sehen! Auf normaler Stufe fordert das Spiel zwar kaum, aber das ist mir ganz recht so – auch Schleich-Muffel wie ich kommen so in den Genuss der stimmigen Spielwelt und der raffinierten Levels. Als Action-Spiel ist **Dishonored** aber kein großer Wurf – trotz cooler Nahkämpfe fehlt's an Waffen und vor allem an Anreizen, mich auch mal durchzukämpfen. Das Spiel richtet sich damit eher an Stealth-Freunde – für die ist **Dishonored** aber ein Pflichtkauf.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Corvo könnte glatt Garretts unehelicher Sohn sein!"



Das größte Kompliment, das ich **Dishonored** machen kann? Es hat mir den Spaß an anderen Spielen verdorben. In Zukunft werde ich in jedem linearen Korridor-Shooter versuchen, aus den unsichtbaren Level-Grenzen auszubrechen. Werde mir wünschen, mich einfach aufs nächste Dach teleportieren zu können. Werde davon träumen, den mit Quicktime-Events überladenden Bosskampf alternativ völlig gewaltlos zu lösen. Ich bin einfach baff, dass Arkane dieses geniale Leveldesign, dieses wunderbar griffige Spielgefühl auch noch mit der magischen Stadt Dunwall verbunden hat, einer der mutigsten neuen Szenario-Ideen, die ich seit vielen Jahren gesehen habe. Danke, das macht Hoffnung für die PC-Spiele-Zukunft abseits großer Marken!


1 Dishonored nimmt sich anfangs Zeit, den Spieler über seine Optionen aufzuklären und das atmosphärische Szenario zu etablieren. Das geht aber natürlich zulasten der Dynamik.


2 Bei unseren Besuchen im Hauptquartier der Rebellen zwischen den Missionen vermissen wir geschliffene Dialoge und sympathische Charaktere. Die Nebenfiguren bleiben das gesamte Spiel über blass.


3 Mittlerweile haben wir genug Runen, um mit den Kräften zu experimentieren – mit teils sehr skurrilen Ergebnissen. **Dishonored** ermutigt Sie dazu, sich ein Stück weit selbst den Spielspaß zu schaffen.


4 Eine Story-Wendung zieht uns den Boden unter den Füßen weg. Derweil hält das Leveldesign das bisherige Niveau, legt in der Folge aber den Fokus auf die heruntergekommenen, düsteren Stadtviertel.



Dishonored: Die Maske des Zorns

Preis: Ca. € 45,-
Termin: 12. Oktober 2012
Publisher: Bethesda

Entwickler: Arkane Studios
(Dark Messiah of Might and Magic, Arx Fatalis)
Genre: First-Person-Action

GRAFIK

Am gewollt blassen, verwaschenen Grafikstil scheiden sich zweifellos die Geister. Mit seinen sanften Farbverläufen, grotesk proportionierten Figuren und barocken Architektur ist **Dishonored** aber ohne Zweifel eines der künstlerisch wertvollsten Spiele. Die Optik ist einzigartig und bietet genug imposante Lichteffekte, um den Spieler über die technischen Unzulänglichkeiten hinwegzutrösten. Zudem läuft die verwendete Unreal Engine 3 selbst auf Mittelklasserechnern ruckelfrei bei konstanten 60 Fps.

SOUND

Der Soundtrack bietet passend zur jeweiligen Situation eine Mischung aus ruhigen Streicherpassagen und hektischem Klaviergeklimper. Dabei bleibt die Musik meist unaufdringlich, nur um in bestimmten Schlüsselszenen dramatisch anzuschwellen. Die Geräusche von klirrenden Degen und abgefeuerten Pistolen fügen sich gut in die Klangkulisse ein. Die deutsche Synchronisation ist gelungen, besonders der Lordregent hört sich wunderbar knorrig und fies an. Einzelne Sprecher lesen ihre Dialoge aber seltsam tonlos vor.

STEUERUNG

Die Bedienung ist eingängig und hervorragend an den PC angepasst. Alle Tasten lassen sich frei belegen, außerdem schalten Sie auf Wunsch jedes einzelne Element der Benutzeroberfläche ein und aus. Dadurch gestaltet sich jeder Spieler sein eigenes Interface. Wir meinen: So viel Komfort sollte Schule machen! Der Wechsel der Fähigkeiten ist zu jeder Zeit unproblematisch: Sie wählen die Talente aus einem Kreismenü, legen oft benutzte Kräfte zur fixen Auswahl auf die Zifferntasten und scrollen zusätzlich mit dem Mausrad durch Ihr Arsenal.

UMFANG

Wer schleicht, nach alternativen Routen sucht und die verstreuten Sammelobjekte wie Runen und Münzen aufklaubt, ist rund 15 Stunden mit **Dishonored** beschäftigt. Rambo-Spieler, die sich den erstbesten Pfad durch die Levels freischießen, sind nach etwa acht Stunden fertig.

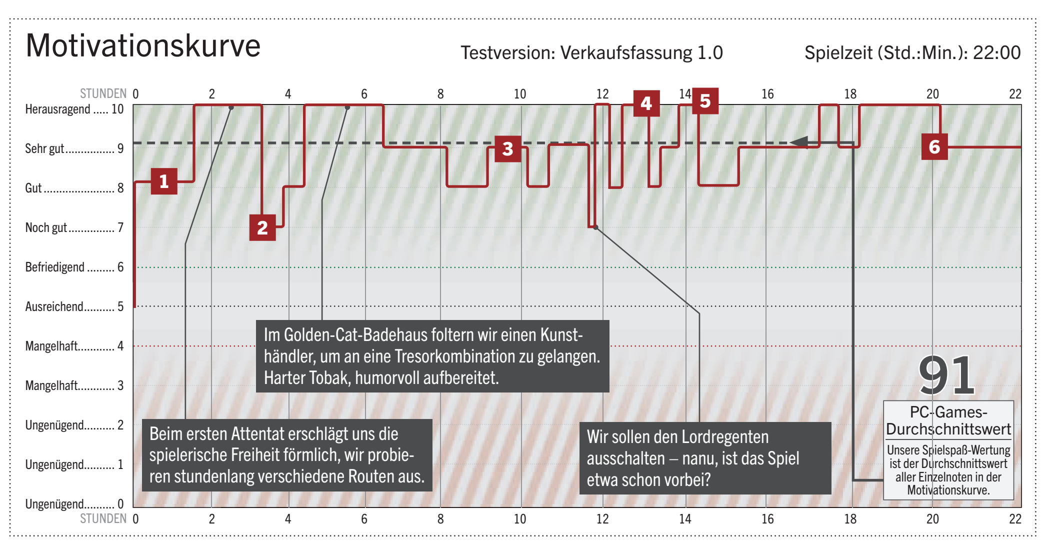
SPEICHERSYSTEM

Dishonored erlaubt freies Speichern, bietet eine Quicksave-Funktion und legt zudem in Abständen automatisch Spielstände an. Absolvierte Missionen lassen sich jederzeit aus dem Hauptmenü erneut starten. Die Ladezeiten sind nur wenige Sekunden lang, der Speichervorgang benötigt noch weniger Zeit.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Es gibt vier Einstellungen, zwischen denen Sie bei Bedarf jederzeit wechseln: „Leicht" und „Normal" sind Schleich- und Ballerexperten womöglich zu simpel, „Schwer" und „Sehr schwer" fordern auch Profis. Vorbildlich: Der Schwierigkeitsgrad beeinflusst neben Gegnerstärke und Corvos Zähigkeit auch die Aufmerksamkeitsspanne der Wachen.






Neue Gegnertypen halten die Auseinandersetzungen spannend. Der Orgel spielende Aufseher (rechts) blockiert etwa Corvos magische Fähigkeiten und ist zudem sehr widerstandsfähig– knifflig!


Wir versuchen uns an einem zweiten Durchgang und wählen diesmal die Rambo-Variante. Dadurch bekommen wir ein völlig anderes Spielerlebnis präsentiert – großartig, diese spielerische Vielfalt!

ALTERSFREIGABE

Dishonored erscheint in Deutschland ungeschnitten. Der Gewaltgrad ist hoch, besonders bei den brutalen Finishing-Moves mit dem Schwert: Blut spritzt, Köpfe und andere Körperteile fliegen durch die Luft. Nur für Erwachsene geeignet!

SPRACHE

Über Steam lässt sich jede der fünf Sprachversionen problemlos auswählen. Die deutsche Übersetzung ist gelungen, lediglich der Synchronsprecher des Outsiders liefert eine schwache Leistung ab. Die englische Version wirkt insgesamt ein Stück authentischer.

MEHRSPIELER-MODI & DLC

Mehrspielermodus: Dishonored ist ein reines Solospiel und enthält keine Online-Features.
DLC: Die Entwickler arbeiten bereits an Download-Add-ons, Details gibt es noch keine. Laut Arkane bietet die Welt jenseits von Dunwall aber genug Handlungsorte für parallele Geschichten.

HARDWARE

Minimum: Core 2 Duo 3 GHz/Athlon 64 X-2 3 GHz, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 4850, Windows Vista/Windows 7
Empfohlen: Core i5 3 GHz/Phenom II X4 3 GHz, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6850, Windows Vista/Windows 7

KOPIERSCHUTZ

Für die Installation benötigen Sie ein kostenloses Steam-Konto (www.steampowered.com), mit dem Sie das Spiel verknüpfen. Dazu bedarf es einmalig einer aktiven Internetverbindung. Danach startet **Dishonored** auf Wunsch auch im Offline-Modus und ohne eingelegte DVD.

TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten vor Ort bei Bethesda die inhaltlich fertige Testversion zwei Mal durch, anschließend wagten wir in der Redaktion einen dritten Anlauf mit der Verkaufsfassung. Dabei gab es nur einen Bug: Bei einem Sturzangriff auf eine Wache in der Nähe einer Wand fiel der Held durch den Boden.

Pro und Contra

- + Ausgefallenes, herrlich frisches Szenario
- + Sehr düstere, ungemein dichte Atmosphäre
- + Phänomenales Leveldesign mit mehreren möglichen Routen in jeder Mission
- + Sowohl gewalttätiges als auch gewaltloses Vorgehen möglich
- + Ihre Entscheidungen haben Auswirkungen auf spätere Aufträge und das Ende.
- + Wuchtige, glänzend inszenierte Schwertkämpfe mit famosem Treffer-Feedback
- + Unterhaltsame Spezialfähigkeiten
- + Clevere, kampfstarke Gegner-KI
- + Motivierende Rollenspielelemente
- + Bildschöner „gemalter" Grafikstil
- + Viele versteckte Details und Sammel-Items
- + Unaufdringliche Story-Präsentation ohne viele Skripts und Zwischensequenzen
- + Hoher Wiederspielwert durch Chaos-System und Zufallselemente
- + Eingängige, frei konfigurierbare Steuerung
- + Stimmungsvolle Musik und größtenteils gelungene deutsche Synchronisation
- − Technisch schwache Optik mit verwaschenen Texturen und rustikalen Animationen
- − Klischeehafte Nebencharaktere mit teils schnarchiger deutscher Sprachausgabe
- − Der Plot ist arm an Höhepunkten.
- − Geringfügige KI-Aussetzer
- − Licht und Schatten spielen eine untergeordnete Rolle beim Schleichen.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **91**

Die Scharmützel um Eroberungspunkte mit bis zu 64 Spielern laufen chaotisch ab. Im Mittelpunkt der Schlacht helfen sich viele Spieler meist mit frenetischem Hauen und Stechen.

Brutal, aber realistisch: Niedergestreckten Gegnern können Sie den Todesstoß verpassen. Dabei sind Sie selbst für kurze Zeit feindlichen Attacken wehrlos ausgeliefert.

War of Roses

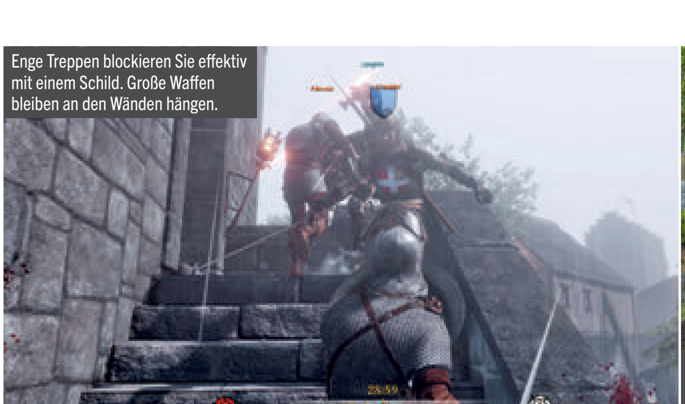
Von: Robert Horn

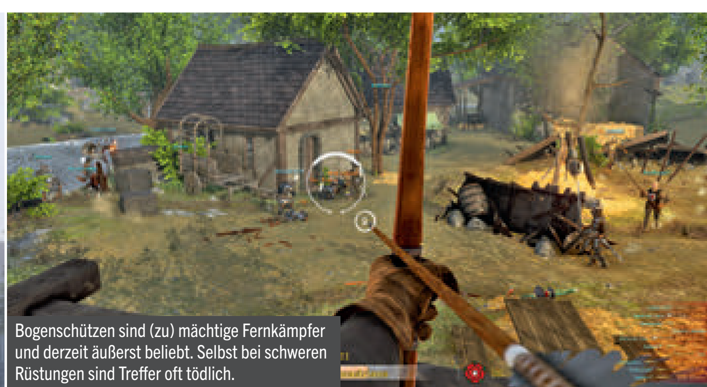
Die virtuellen Ritterspiele plagen Sie mit vielen Fehlern. Kommt da Mittelalterfreude auf?

In vollem Lauf krachen wir in unseren Gegner. Reißen ihn von den Füßen. Während der schwer gepanzerte Gegner sich aufzurappeln versucht, schnellt unser Langschwert in einer geraden Bewegung nach vorne. Der feine Toledo-Stahl unseres schottischen Zweihänders bohrt sich durch die Brustplatte des Gegenübers, der wie vom Blitz getroffen fällt. Wir stellen uns über den Hilflosen, recken unser Schwert zum finalen Todesstoß in den Himmel – da trifft uns ein Pfeil, präzise durch die Sehschlitze unseres Helms. Wir sacken zusammen, sehen gerade noch, wie feindliche Truppen über das Schlachtfeld schwärmen und unserem Widersacher wieder auf die Beine helfen. Der kniet sich über uns, zieht einen Dolch und beendet unseren Kampf mit zwei, drei brutalen Stichen ins Gesicht.

Gewinnen, egal wie!

In **War of the Roses** ist der ritterliche Kampf keine ehrenvolle Sache. Wer gewinnen will, muss gnadenlos Schwachstellen ausnutzen. Die ungeschützte Flanke eines Ritters, der einsame Bogenschütze hinter einem Baum, der zu eilig vorgestürmte Pikenier. Unfair geht es in **War of the Roses** eigentlich immer zu (was auch am vermurksten Balancing liegt). Spaß macht das **Battlefield** des Mittelalters dennoch – zumindest eine Zeit lang. Zwei Teams, zwei Spielmodi, keine Kampagne: **War of the Roses** kommt spartanisch daher. Anfangs stürmen Sie noch mit vorgefertigten Klassen in die Schlachten, mit fortschreitendem Level dürfen Sie sich selbst Ihren Wunschblechmann zusammenbasteln. Mit Team-Deathmatch und Conquest ist die Auswahl an Spielmodi gering, wir vermissen coole Burgeneroberungsszenarien oder Ritterturniere mit Pferd und Lanze. Dafür lotst Sie der solide Serverbrowser angenehm schnell zum Geschehen. So erleben Sie Schlachten mit bis zu 64 Kämpfern, darunter Bogen- oder Armbrustschützen, Rittern zu Pferd, zweihänderschwingenden


Enge Treppen blockieren Sie effektiv mit einem Schild. Große Waffen bleiben an den Wänden hängen.


Bogenschützen sind (zu) mächtige Fernkämpfer und derzeit äußerst beliebt. Selbst bei schweren Rüstungen sind Treffer oft tödlich.

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*



„Umständlich, fehlerbehaftet, schlecht balanciert und trotzdem ein Spaß.“

Ich verzeihe gerne Fehler, wenn mich ein Spiel anderweitig fesselt. Bei **War of the Roses** wird dieses Verhalten auf eine harte Probe gestellt: Mir machen die Schlachten teilweise irre Spaß! Es ist ein cooles Gefühl, wenn gewaltige Blechlawinen aufeinanderkrachen, wenn ich tief hinter meinen Schild geduckt Treffer abfange, kontere und nach langem Ringen zum Todesstoß ansetze. Dann wieder möchte ich Tastaturen werfen und die Entwickler würgen, wenn übermächtige Bogenschützen mich niedermetzeln, weil das Balancing Mist ist, wenn das Spiel abschmiert und meine Erfahrungspunkte futsch sind, wenn einer der vielen Bugs mir das Spiel versaut. Also: schöner Ansatz, mäßige Ausführung. Nachbessern!

DIE GRÖSSTEN PROBLEME

Das Online-Gekloppe kämpft mit einigen ernsten Problemen:

- **Spielabbrüche/-abstürze:** Etwa vier von zehn Partien brachen in unserem Test ab. Gesammeltes Gold und Erfahrungspunkte waren dann futsch. Extrem ärgerlich!
- **Grafikfehler:** Nach einem Rundenwechsel kann es zu heftigen Grafikfehlern kommen. Dann hilft nur ein Neustart.
- **Versautes Balancing:** Das Kräfteverhältnis einzelner Waffengattungen stimmt hinten und vorne nicht: Hier ist Nachbesserung von den Entwicklern und Frusttoleranz von den Spielern nötig.
- **Fehlendes Matchmaking:** Egal welche Stufe und Ausrüstung, alle Spielerränge treten gegeneinander an. Das ist schlicht unfair.



Nahkämpfern oder schwer gepanzerten Schildträgern. Gekämpft wird mit taktischem Anspruch, jedem Schlag müssen Sie vorher mit einer Mausbewegung eine Richtung geben. Entscheidend für den Erfolg sind dabei Trefferzone, Schlagkraft und die Umgebung, denn mit einem Zweihänder bleiben Sie zum Beispiel gerne mal an engen Stellen hängen. Leider krankt das an sich interessante Kampfsystem an der Umsetzung: Kämpfe sind hakelig und chaotisch, die meisten Treffer bleiben Glückssache. Hinzu kommt, dass das Balancing hinten und vorne nicht stimmt, sodass etwa kleine und schnell geschwungene Kriegshämmer sowie reichweitenstarke Zweihänder dem Gegenüber oft keine Chance lassen. Da Sie gute Waffen erst über den Stufenaufstieg freischalten, sind gerade Anfänger den aufgerüsteten Veteranen hoffnungslos unterlegen. Ein Matchmakingsystem gibt es nicht.

Ein unstabiles Erlebnis

Das Balancing ist nicht das einzige Problem: Derzeit hat das Spiel mit vielen nervigen Verbindungsabbrüchen, Spielabstürzen und grafischen Fehlern zu kämpfen, die ein reguläres Spielen zur Geduldsprobe machen. Rauscht Ihr Spiel während einer Schlacht ab, sind sämtliche erstrittene Erfahrungspunkte und Münzen futsch; ein untragbarer Zustand, da Sie gerade zu Beginn absolut auf jeden dieser Punkte angewiesen sind. Bis Level 25 etwa (von 60) haben Sie aber alle Rüstungen, Lanzen, Schwerter und Bögen freigeschaltet, kennen alle fünf Schlachtfelder auswendig und haben sich an den zwei lahmen Spielmodi sattgespielt.

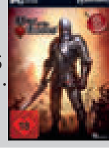
Kurz nach dem Ende unseres Tests, aber noch rechtzeitig, um es zu erwähnen hat Publisher Paradox übrigens ein erstes, kostenloses Upgrade-Paket bekanntgegeben. Damit erhält das Spiel zwei neue Karten, neue Rüstungen, Helme und sieben neue Waffen. Der neue Inhalt soll im November veröffentlicht werden. Eine gute Sache! ❑

Gruselig: Den Todesstoß am eigenen Leib erfahren Sie aus der Ego-Perspektive.



Richtig gut fühlt sich ein Sieg an, wenn er im Scharmützel Mann gegen Mann gewonnen wurde.

WAR OF THE ROSES



Ca. € 30,-
5. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Action
Entwickler: Fatshark
Publisher: Koch Media
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel benötigt einen aktiven Steam-Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr schöne Rüstungen und Landschaft, dafür holprig animierte Kämpfe
Sound: Epischer Orchestersound, magere Waffengeräusche
Steuerung: Hakelige und unbequeme Maus-Schwung-Steuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei magere Spielmodi (Team-Deathmatch, Conquest)
Zahl der Spieler: 64

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

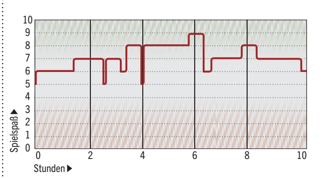
Minimum (Herstellerangaben): Dualcore 2,4 GHz, 4 GB RAM, Geforce 9800/ Radeon 4830

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Todesstöße sind drastisch inszeniert, Wehrlose können niedergemacht werden, Blut fließt aber kaum.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wir testeten **War of the Roses** pünktlich zum Verkaufsstart ausschließlich auf öffentlichen Servern. Dabei kam es unerfreulich oft zu Abstürzen und Verbindungsabbrüchen. Außerdem hatte das Spiel mit Grafikfehlern zu kämpfen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolles Schlachtfeldgefühl
- ➕ Stimmungsvolle Optik und Karten
- ➕ Netter Wappen- und Charaktereditor
- ➕ Schneller Serverbrowser
- ➕ Realistischer Ansatz
- ➖ Enorme Balancingprobleme
- ➖ Derzeit noch viele Verbindungs- und Spielabbrüche
- ➖ Häufige Grafikprobleme
- ➖ Unstimmiges Verhältnis zwischen Freischaltungen und Levelaufstieg
- ➖ Wenig Spielmodi und Karten
- ➖ Viel zu wenig „Drumherum“ wie Belagerungswaffen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

Je weiter Sie im Spiel voranschreiten, desto deutlicher orientiert sich die Ausrüstung der XCOM-Truppen am Design der erbeuteten Alien-Technologie.

XCOM: Enemy Unknown



Von: Viktor Eippert und Wolfgang Fischer

Das Remake des Jahres verleiht Ihren Entscheidungen Tragweite.

Spiele sind eine Abfolge von interessanten Entscheidungen." Mit diesem berühmten Zitat beschrieb Entwickler-Ikone Sid Meier unser liebstes Hobby während eines Vortrags auf der Game Developers Conference 1989. Damit hat er schon vor über zwanzig Jahren einen wesentlichen Punkt erkannt. Gute Spiele bieten kurzweilige Zerstreuung vom Alltag. Doch nur die besten Games geben uns die Möglichkeit, als Spieler unsere ganz eigene Geschichte zu erschaffen, geformt durch unsere Handlungen und Entscheidungen. Zu dieser Sorte Spiel gehört **XCOM: Enemy Unknown**, das neueste Werk aus Sids Entwicklerschmiede Firaxis. Die Neuinterpretation des Strategie-Klassikers **UFO: Enemy Unknown** lebt von den kniffligen Entscheidungen, die der Spieler ständig fällen muss, während er die Kontrolle über das XCOM-Kommando übernimmt und die Menschheit vor der totalen Auslöschung durch eine Alieninvasion bewahren muss.

Ständig diese Entscheidungen!

Der erste folgenschwere Entschluss steht zu Spielbeginn an: Wo soll die XCOM-Basis hin? Zur Auswahl stehen fünf Kontinente, jeder mit einem einzigartigen, sehr mächtigen Bonus. Steht die Untergrundbasis, geht es an die Bekämpfung der aufdringlichen Invasoren. Die machen nämlich in regelmäßigen Abständen Stunk und entführen Zivilisten. Da gibt's nur eins: den Skyranger mit XCOM-Truppen bemannen und ab zum Schauplatz des Terrors. Doch die Frage ist: zu welchem? Denn die gemeinen Angreifer überfallen während ihrer Entführungstour grundsätzlich mehrere Städte gleichzeitig. So lernt der Spieler schon früh eine der wichtigsten Regeln von **XCOM:** Man kann nicht alles haben, sondern muss Kompromisse eingehen. Ständig stehen neue Entscheidungen und die damit verbunden Konsequenzen an!

Jeder einzelne Mann zählt

Am Einsatzort angekommen, wird die Lage sondiert und nach den An-

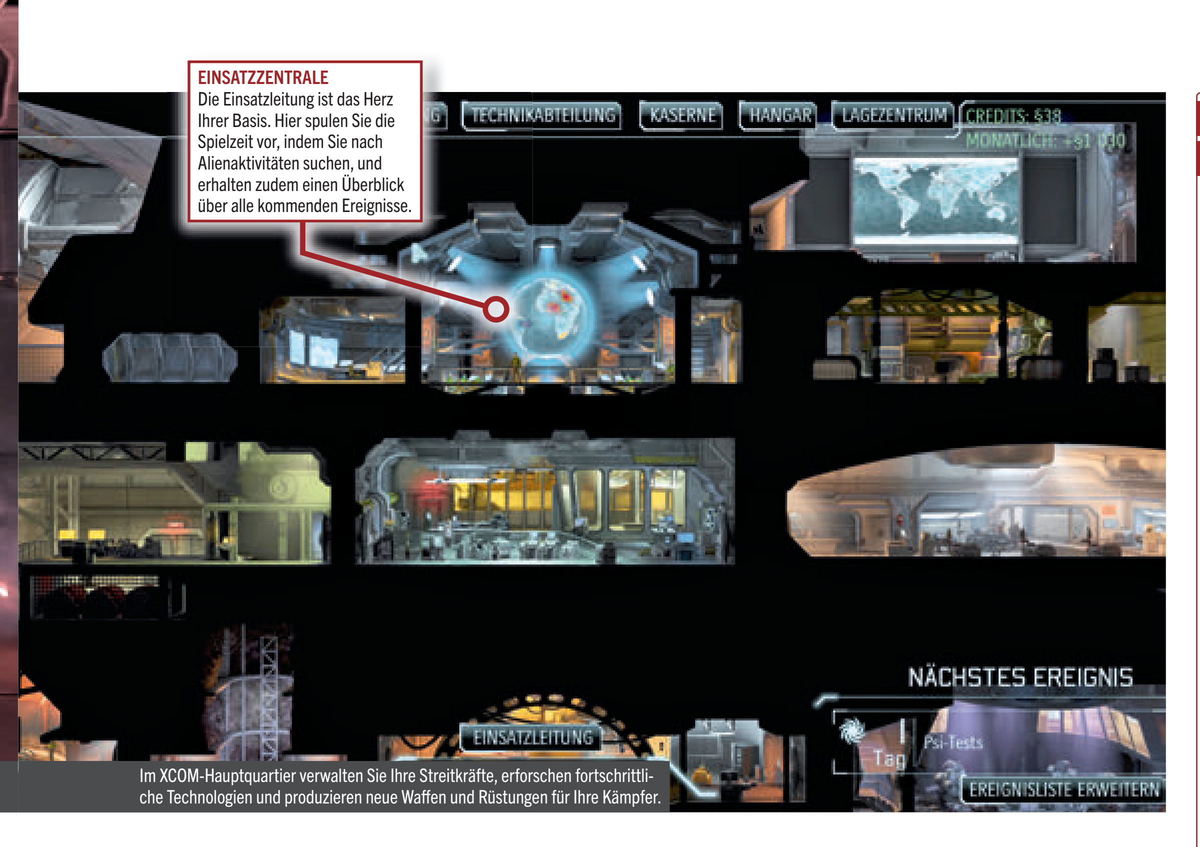
SO HABEN WIR GETESTET

Für unseren Test zu XCOM: EU haben sich gleich drei Redakteure die Nächte um die Ohren geschlagen.

Felix Schütz, Wolfgang Fischer und Viktor Eippert spielten **XCOM: Enemy Unknown** parallel durch und kamen zusammen auf knapp 100 Spielstunden mit der Einzelspielerkampagne. Dabei probierten wir drei der vier Schwierigkeitsstufen sowie den Iron-Man-Modus aus, der freies Speichern untersagt. Haupttester Viktor ließ dank Soldateneditor die gesamte PC-Games-Redaktion gegen die Aliens auflaufen und hängte nach dem Abspann direkt einen zweiten Spieldurchgang dran! Die durchschnittliche Spielzeit für einen Durchlauf schwankt dabei je nach Schwierigkeitsgrad und Spielgeschwindigkeit eines jeden Einzelnen mitunter ziemlich, da Sie selbst bestimmen, wann Sie die Storyeinsätze angehen möchten. Unser schnellster Durchgang gelang uns nach etwa 18 Stunden, der längste dauerte knapp 35.



Sämtliche Soldaten können vom Namen übers Aussehen bis hin zur Rüstungsfarbe komplett individualisiert werden.



Im XCOM-Hauptquartier verwalten Sie Ihre Streitkräfte, erforschen fortschrittliche Technologien und produzieren neue Waffen und Rüstungen für Ihre Kämpfer.

greifern gesucht. Das Ganze läuft rundenbasiert ab, Laufreichweite sowie die Anzahl der Aktionen jedes Soldaten sind folglich begrenzt (mehr dazu im Kasten ab Seite 88). Als Kommandant sendet man seine Squadmitglieder über die Karte und tastet sich langsam vor. Je nach Areal bieten Baumstümpfe, herumstehende Autos oder Häuserwände den Kämpfern Deckung und senken so die Wahrscheinlichkeit, dem Feindfeuer zum Opfer zu fallen. Und das ist auch bitter nötig, denn die Aliens haben nicht nur einige Tricks auf Lager, sondern nutzen auch jede noch so kleine Schwäche in der eigenen Aufstellung erbarmungslos aus. So wird jede einzelne Aktion und jede Runde zu einem packenden Erlebnis. Geht die angestrebte Taktik auf? Wie reagieren die Aliens wohl darauf? Man fiebert mit seinen Schützlingen mit, freut sich über jeden Abschuss und zuckt bei jedem Gegentreffer nervös zusammen. Schließlich steht viel auf dem Spiel. Denn das eigene Squad umfasst standardmäßig nur vier, mit Upgrades maximal sechs Mitglieder. Ergo ist jedes einzelne davon wahnsinnig wertvoll, jeder Verlust wirkt sich sichtlich aus. Daher sind die auf dem Schlachtfeld getroffenen Entscheidungen folgenschwer und man spürt die Konsequenzen seiner Handlungen deutlich.

Vier Freunde sollt ihr sein

Für die hohe taktische Tiefe während der Gefechte sorgen die verschiedenen Soldatenklassen sowie ihre einzigartigen Fähigkeiten. Sturmsoldaten sind geschult im schnellen Vorstoß und lieben den Kampf aus nächster Nähe. Einheiten der schweren Klasse schleppen als einzige einen Raketenwerfer sowie dicke Geschütze wie Maschinengewehre mit in den Kampf. Sie sind also ideal zur Bekämpfung gepanzerter Aliens oder zur Zerstörung von Deckungen geeignet. Ein vitaler Bestandteil eins gut geölten Squads sind zudem die Unterstützungssoldaten. Diese sind vielseitig einsetzbar, verhüllen die Sicht auf ihre Kollegen mit schützenden Rauchgranaten und brillieren zudem beim Einsatz von Medipacks. Und zu guter Letzt wären da die Scharfschützen, die mit ihren Präzisionsgewehren ein Alien nach dem anderen umholzen. Die Kombination dieser Klassen entscheidet oft über Sieg oder Niederlage. Daher gehört eine gut durchdachte Squadzusammenstellung ebenfalls zu den vielen wichtigen Entscheidungen eines XCOM-Kommandeurs.

Für Nervenkitzel während den Schusswechseln ist stets gesorgt, da im Gefecht besiegte Soldaten wie im Originalspiel von 1994 dauerhaft verloren sind.

XCOM VS. UFO
DAS IST NEU

Das neue Enemy Unknown orientiert sich stark an der Vorlage aus dem Jahre 1994. Ein paar gravierende Änderungen gibt es dennoch!

Satelliten statt Basen

Im Vorgänger konnten Sie noch Stützpunkte auf mehreren Kontinenten bauen. Im Remake schießen Sie stattdessen über den wichtigsten Ländern der Welt Satelliten in den Orbit, um die Sicherheit der Bevölkerung zu garantieren. Wie viele Satelliten Sie betreiben dürfen, hängt von der Anzahl an Satellitenkontrollsystemen ab, die Sie im XCOM-Hauptquartier bauen. Zudem entfallen Invasionen Ihres Stützpunkts durch die Außerirdischen.

Autoplündern statt Inventar

Der XCOM-Soldat von heute muss sich nicht mehr mit einem ausufernden Inventar herumschlagen. Sie legen vor der Mission lediglich fest, welche Haupt- und Nebenwaffe Ihr Soldat trägt, welche Rüstung und welches Spezial-Item. Auch das Management von Munitionsclips gibt es nicht mehr – die Waffe nachladen müssen die Kämpfer aber nach wie vor. Da es kein Inventar im eigentlichen Sinne mehr gibt, können Sie folglich auch keine Gegenstände mehr während des Einsatzes einsammeln. Das passiert automatisch und Sie erhalten nach jeder Mission eine Aufstellung der Beute.

Kleineres Team, kein Kanonenfutter mehr

Im Original bestanden Teams noch aus bis zu 20 Mann und es war klar, dass davon nur ein Bruchteil überlebt. In **XCOM: EU** besteht Ihr Team (nach den entsprechenden Upgrades) maximal aus sechs Soldaten, denen eine große Bedeutung zukommt. Ein Verlust wirkt sich daher deutlich stärker aus.

Design kontra Zufall

Sämtliche Levels in **XCOM: EU** wurden von den Entwicklern mit Liebe zum Detail händisch designt. Dank der hohen Anzahl an Maps kommt es in der Regel nicht vor, dass Sie in einer Kampagne dieselbe Karte zweimal sehen. Bei einem zweiten Durchgang sind Wiederholungen jedoch häufig. Im Original waren fast alle Abschnitte noch zufallsgeneriert und wirkten daher etwas generisch.

Aktionspunkte statt Zeiteinheiten

Vorbei ist die Zeit des Ausrechnens, ob die Zeiteinheiten für alle vorgesehenen Aktionen ausreichen. In **Enemy Unknown** verfügt jeder Kämpfer über zwei Aktionspunkte, mit denen er entweder Standardaktionen oder verschiedenste Spezialfähigkeiten ausführt.

PACKEND UND VIELSEITIG: SO FUNKTIONIEREN DIE TAKTIK-GEFECHTE

Um in den fordernden Taktik-Gefechten gegen die Alien-Angreifer zu bestehen, gilt es einiges zu beachten und die taktischen Möglichkeiten optimal auszuschöpfen. Wir erklären, worauf es ankommt.

SOLDATENSTATUS UND DECKUNG
Stets gut im Blick sind derzeit verfügbare Aktionspunkte, die verbleibenden Trefferpunkte und der Deckungsstatus des angewählten Squadmitglieds. An dem Schildsymbol sehen Sie sofort, wie effektiv die derzeitige Deckung ist. Ist das Symbol ausgefüllt, ist es eine volle Deckung. Halber Schild bedeutet auch halbe Deckung. Die Farbe sagt dagegen aus, ob der Deckungsbonus durch flankierende Aliens gesenkt wird.

HÖHENEBENEN
Die Karten in **XCOM** bestehen aus verschiedenen Höhenebenen. Befindet sich ein Soldat auf einer höher gelegenen Position als sein Gegner, gibt's einen Bonus auf die Trefferwahrscheinlichkeit. Andersherum trifft man höher gelegene Feinde natürlich schlechter.



WACHPOSTEN
Mit der Feldposten-Fähigkeit (über die jeder Soldat verfügt) opfert der Kämpfer seine restlichen Aktionen in der Runde, um eine Wachhaltung einzunehmen. Wenn in der Feindrunde dann ein Alien vor seine Linse läuft oder schwebt, darf er dadurch einen Reflexschuss abfeuern und das Alien im Bestfall erledigen. Feldposten sind daher eine perfekte Methode, um die Laufwege der Gegner einzuschränken und die eigenen Flanken zu sichern.

Kampferfahren

Mit jeder überstandenen Mission sammeln die Soldaten Kampferfahrung und verdienen sich so Stufenaufstiege, was die Wahl neuer Fähigkeiten erlaubt. Doch auch hier fällt die Entscheidung nicht leicht, denn die Skills sind richtig mächtig, schließen sich aber fast immer gegenseitig aus. Soll der frisch beförderte Unterstützungssoldat mit der Wächter-Fähigkeit einen zweiten Reflexschuss pro Runde erhalten oder stattdessen effektiver im Umgang mit Medipacks werden? Knifflig! Gepaart mit der Möglichkeit, jeden Soldaten komplett zu individualisieren, wachsen einem die Kämpfer mit fortschreitender Spielzeit immer mehr ans Herz. Es motiviert ungemein, die Einheiten mühevoll hochzupäppeln und sie von einem Einsatz zum nächsten durch die harten Gefechte zu begleiten. Man fiebert jedem Rangaufstieg entgegen und fragt sich gespannt, welche Fähigkeiten diesmal zur Wahl stehen. Umso schmerzhafter ist dann natürlich der Verlust eines lieb gewonnenen Squadmitglieds – denn wer im Kampf fällt, ist auch wirklich dauerhaft verloren!

Im Verbund effektiver

Um mit den immer mächtiger werdenden Alien-Streitkräften mithalten zu können, gilt es daher, sie mit ihren eigenen Waffen zu schlagen. Nach jedem Einsatz werden sämtliche Alienleichen sowie die Fragmente der im Kampf zerstörten Alienwaffen geborgen. Diese dienen den Wissenschaftlern in der Basis als Grundlage zur Erforschung neuer Technologien. Mit den dadurch erworbenen Bauplänen basteln die Ingenieure in der Werkstatt fortschrittliche Ausrüstung für die Soldaten. Die Erweiterung des Hauptquartiers durch neue Räume gehört ebenfalls zu den Aufgaben der Ingenieure. Das clevere Prinzip dahinter: Einrichtungen des gleichen Typs, die aneinander angrenzen, verpassen sich gegenseitig Boni und sorgen so für eine höhere Gesamteffektivität. Zudem ist der Bauplatz begrenzt, was eine gute Planung voraussetzt.

Knappe Ressourcen

Bei alledem kommt das wichtige Ressourcenmanagement ins Spiel. Denn der Ausbau der Basis und die Weiterentwicklung der XCOM-Streitkräfte sind verdammt kostspielig und die Rohstoffe knapp. Neben Geld verschlingt die Herstellung fortschrittlicher Waffen und Rüstungen auch seltene Alienlegierungen sowie Elerium. Als Kommandant der XCOM ist man daher ständig am Abwägen, welche Investition gerade am wichtigsten ist. Die Produktion von Plasmawaffen würde dem Squad deutlich mehr Kampfkraft im Feld verschaffen, doch dann fehlen wahrscheinlich die Rohstoffe für den Bau neuer Basiseinrichtungen. Außerdem locken ständig die praktischen Upgrades in der Offiziersschule und Gießerei. Und die Abfangjägerflotte darf ebenso wenig vernachlässigt werden. Denn nur durch den Abschuss von UFOs und deren Bergung kommt man an die wertvollen Alienlegierungen sowie an das Elerium, die all das erst ermöglichen.

Jetzt bloß keine Panik!

Die georteten UFOs aufs Korn zu nehmen, ist ohnehin sehr wichtig, da die Aliens sonst unbehelligt Panik verursachen. Die Panikkontrolle gehört zu den wichtigsten Aufgaben eines XCOM-Anführers. Sollte der Paniklevel einer Nation zu sehr steigen, verlässt dieser Staat dauerhaft den Rat der Nationen, was auch bedeutet, dass dieser Staat keine Finanzen mehr zur Verfügung stellt. Damit nicht genug, ist das Spiel verloren, wenn zu viele Länder den Rat verlassen!



ZERSTÖRBARE UMGEBUNG
Mit Ausnahme der grundlegenden Levelarchitektur kann man in **XCOM** alles kurz und klein schießen. Das ist besonders dann wichtig, wenn es darum geht, den Aliens die Deckung vor der Nase wegzuschießen oder Mauern einzureißen, um so Abkürzungen zu erschaffen. Für einen Angriff über die Flanke etwa.

DAS DYNAMISCHE AKTIONSPUNKTESYSTEM
Das Aktionssystem ist wunderbar intuitiv und bietet hohe Flexibilität: Jeder XCOM-Söldner hat zwei Aktionspunkte pro Runde, mit denen er die verschiedenen Handlungen frei zusammenwürfeln darf. In Deckung rennen und auf ein Alien ballern etwa. Oder mit dem Enterhaken auf ein Hausdach klettern und aus der erhöhten Position heraus die Stellung halten. Wie weit ein Soldat pro Runde laufen darf, zeigt eine hilfreiche Einblendung.

DIE VIELSEITIGEN ALIENS
Die Alien-Streitkräfte bestehen aus vielen verschiedenen Spezies, die sehr individuell agieren und einzigartige Spezialfähigkeiten einsetzen. Überhaupt verhalten sich die Gegner clever, konzentrieren ihr Feuer gezielt auf verwundete Soldaten und achten stets gut auf ihre Umgebung. Speziell auf den höheren Schwierigkeitsstufen müssen Sie daher alle Taktik-Register ziehen, um zu überleben. Ach, und toll gestaltet sind die Fieslinge auch noch.

DIE SOLDATENKLASSEN UND DEREN FÄHIGKEITEN
Die XCOM-Soldaten unterteilen sich in vier verschiedene Klassen: Sturm, Schwer, Sniper und Unterstützung. Die taktisch schlaue Kombination dieser Soldatengattungen ist der Schlüssel zum Sieg. Denn jede Klasse verfügt über einzigartige Fähigkeiten, die eine Vielzahl taktischer Möglichkeiten eröffnen. Neue Skills erhalten die Kämpfer durch Beförderungen, die es für gesammelte Kampferfahrung gibt. Bei jedem Stufenaufstieg dürfen Sie eine neue Fähigkeit wählen, müssen sich aber oft zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden. Keine leichte Wahl, denn die Fähigkeiten haben es echt in sich!

Zur Überwachung der Panik dient daher eine übersichtliche Karte im Lagezentrum der XCOM-Basis. Dort sieht man auf einen Blick, welche Nationen auf der Kippe stehen und kann so gegenlenken – etwa durch die Annahme von Missionen in den gefährdeten Regionen. Die beste Methode, um die Panik langfristig einzudämmen, besteht in der Positionierung eines Überwachungssatelliten über einer Nation. Dadurch nimmt man das Land unter den Schutz der XCOM-Organisation und verschafft auf diese Weise den Menschen dort ein Gefühl der Sicherheit. Überhaupt sind die Trabanten enorm wichtig, da sich nur satellitenüberwachte Nationen finanziell am XCOM-Projekt beteiligen.

Motivation pur

Enemy Unknown verzahnt die spannenden Taktik-Gefechte so geschickt mit dem komplexen Basismanagement, dass eine enorme Sogwirkung entsteht. Mit jedem besiegten Alien und jedem geborgenen UFO winkt wertvolle Beute zur Weiterentwicklung der **XCOM**-Streitkräfte. Und mit jedem Entwicklungsfortschritt gewinnen die Truppen wiederum spürbar an Durchschlagskraft. Dadurch entsteht ein motivierender Kreislauf, wodurch **XCOM** ein befriedigendes Fortschrittsgefühl vermittelt und die Stunden beim Spielen wie im Fluge vergehen. Außerdem sorgt Firaxis gekonnt für Abwechslung und Langzeitmotivation. Immer wenn man die letzte Hürde gestemmt und sich an die aktuelle Situation gewöhnt hat, warten die Aliens mit neuen Herausforderungen auf. So überraschen die Invasoren irgendwann mit völlig neuen UFO-Klassen und schicken von Zeit zu Zeit neue Alien-Rassen ins Feld. Die Erstkontakte mit diesen neuen Spezies zählen zu den spannendsten Momenten im Spiel, da sich die Außerirdischen sehr verschieden verhalten und bisher erfolgreiche Taktiken teilweise komplett über den Haufen werfen. Denkwürdige „Was zum Henker?"-Momente sind da keine Seltenheit. Das bringt stets neue Facetten in die Kämpfe, wodurch sie auf Dauer angenehm frisch bleiben. Zudem ist es absolut vorbildlich, wie viel sich die Entwickler fürs späte Spiel aufheben. Selbst im letzten Drittel der Kampagne gibt es noch Neues zu entdecken.

Audiovisuell bärenstark

Wer schon immer der Meinung war, dass Taktik-Spiele öde aufgemacht sind, erhält mit **Enemy Unknown** den absoluten Gegenbeweis. Es ist anerkennenswert, wie Firaxis die flexible Unreal Engine 3 für die eigenen Zwecke nutzt, um damit eine Inszenierung zu schaffen, die schlichtweg neue Maßstäbe im Taktik-Genre setzt. Jedes wichtige Ereignis und jede der spannenden Story-Missionen werden mit hochwertigen Zwischensequenzen visualisiert. Außerdem hat man sich sehr viel Mühe dabei gegeben, die Taktik-Gefechte möglichst spannend in Szene zu setzen. Wenn Soldaten oder Aliens feuern, wechselt die Ansicht oft in eine Schulterperspektive und verleiht den Schusswechseln so mehr Dramatik. Kamerafahrten und gelegentliche Nahaufnahmen verstärken das tolle Mittendrin-Gefühl nochmals. Spitze ist zudem der Detailgrad der Karten sowie im cool designten XCOM-Hauptquartier. Abgerundet wird die tolle Stimmung im Spiel durch die atmosphärische Musikuntermalung von Michael McCann (**Deus Ex: HR**) und die meist ordentliche deutsche Sprachausgabe. Deutlich stimmungsvoller ist **XCOM** aber auf Englisch. Doch Vorsicht: Wenn man die Sprache im Spiel umstellt, sind bereits vorhandene Spielstände unter Umständen nicht mehr kompatibel!

Lesen Sie weiter auf Seite 92

EIN TYPISCHER MONAT IM LEBEN EINES XCOM-KOMMANDANTEN

UFOs abfangen, Aliens verhören, Satelliten ins All schicken, die Basis ausbauen und ganz nebenbei dafür sorgen, dass auf der Erde die Panik nicht um sich greift – als XCOM-Kommandant haben Sie alle Hände voll zu tun. Wir verraten, was Sie alles erwartet!



Tag 1 Der Durchbruch im Kampf gegen die Aliens?



Der Kampf gegen die außerirdischen Invasoren läuft gut. Bisher konnten wir jedes UFO abschießen, zahlreiche Aliens erledigen und viele wertvolle Artefakte sichern. Forschungs- und Technikabteilung haben alle Hände voll zu tun. Morgen wird unsere neueste Errungenschaft fertig: ein Sicherheitstrakt für Aliens, in dem wir lebendig gefangene Exemplare verhören können. So finden wir hoffentlich endlich heraus, was E.T.s kriegerische Brüder überhaupt von uns wollen.

Tag 3 Alien-Entführung mal anders

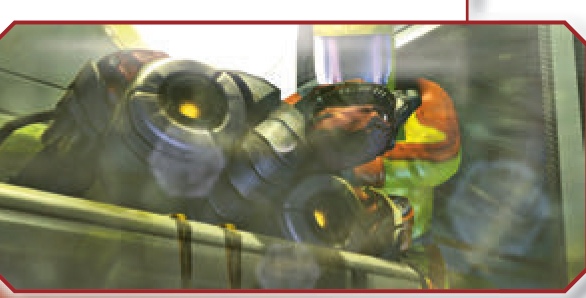
Beim Scannen des Luftraums stöbern wir ein kleines Späher-UFO auf **1** und schicken einen Abfängjäger los **2**. Es gelingt uns, die fliegende Untertasse in der Nähe unserer Basis über dem amerikanischen Bundesstaat Texas abzuschießen. Wir entsenden ein 5-Mann-Team **3**, um das UFO zu stürmen und noch intakte Technologie zu sichern. Die Forschungsleiterin Dr. Vahlen bittet uns inständig, ihr ein lebendiges Alien mitzubringen. Trotz heftiger Gegenwehr der Außerirdischen gelingt es uns, einen sogenannten Sektoiden – noch die harmloseste aller Alien-Arten – gefangen zu nehmen **4**.



Tag 7 Ein Pfund Aufschnitt, bitte!



Das Verhör des Sektoiden verlief sehr gut und auch die Autopsie seiner wehrhaften Freunde brachte viele neue Erkenntnisse. Dadurch ergaben sich neue Forschungsmöglichkeiten: Schon bald können wir unsere Abfangjäger mit einer Verteidigungsmatrix aufwerten, die es uns ermöglicht, auch schwerer bewaffnete UFOs zur Strecke zu bringen.



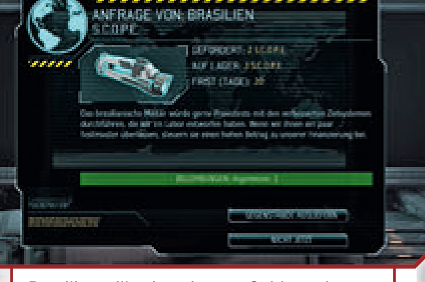
Tag 10 Alles Gute kommt von oben



Dr. Shen, der Leiter der Technikabteilung, hat sich selbst übertroffen: Seinen Ingenieuren gelingt es, am selben Tag den Bau eines neuen Erdwärmekraftwerks abzuschließen **1** und das neue Satelliten-Kontrollsystem online zu nehmen. Nun können wir endlich unsere beiden noch ungenutzten Satelliten in den Orbit schicken und über zwei weiteren Nationen für mehr Sicherheit vor der UFO-Bedrohung sorgen. Positiver Nebeneffekt: Weil wir uns im Lagezentrum **2** für die Länder Mexiko und Kanada entscheiden und damit den kompletten Luftraum über Nordamerika sichern, winkt ein mächtiger Bonus. Der Rat gewährt uns nun monatlich mehr finanzielle Mittel, Ingenieure und Wissenschaftler. Dazu kommt der enorm mächtige „Luft- und Weltraum"-Kontinent-Bonus für Nordamerika: Alle Flugzeuge und ihre Bewaffnung kosten bei Kauf, Herstellung und Unterhalt nur die Hälfte. Und weil wir uns gerade im Lagezentrum aufhalten, verkaufen wir über düstere Schwarzmarktkanäle noch ein paar Alien-Artefakte, die wir nicht für Forschung oder Entwicklung benötigen. Denn obwohl wir noch nicht mal die Hälfte des Monats hinter uns haben, werden die finanziellen Mittel schon wieder knapp.



Tag 15 Jeden Tag eine gute Tat



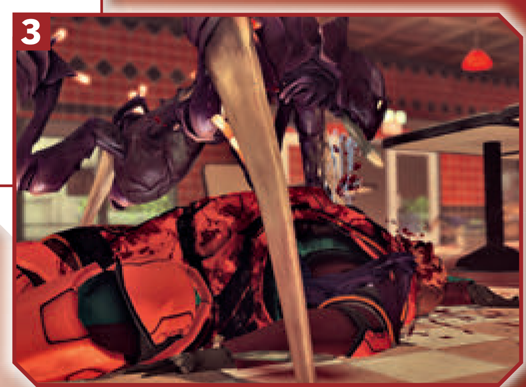
Brasilien will seine eigenen Soldaten besser ausstatten und tritt daher mit einer Bitte an uns heran. Die Südamerikaner wollen zwei unserer neuen Schusswaffen-Zielvorrichtungen erwerben. Ein gutes Geschäft, denn die S.C.O.P.E.s sind günstig in der Produktion und Brasilien überlässt uns als Bezahlung dafür drei hoch qualifizierte Ingenieure. Diese Techniker kann man immer gut brauchen, schließlich sind sie für den Ausbau der unterirdischen XCOM-Basis unabdingbar.

Tag 18 Terror in Lyon



Bislang agierten die Aliens vor allem im Verborgenen. Der brutale Angriff auf die französische Stadt Lyon trifft uns daher völlig überraschend **1**. Wir müssen uns den Aggressoren stellen und möglichst viele Zivilisten retten, sonst breitet sich in ganz Europa Panik aus, was wir uns absolut nicht leisten können! Wenn die Franzosen das Gefühl bekommen, wir könnten sie nicht beschützen, verlassen sie die XCOM-Allianz, was der Anfang vom Ende wäre. Der Einsatz ist ein Rennen gegen die Zeit: Je mehr Menschen wir vor den Angreifern retten, desto positiver ist der Effekt auf den Panik-Level. Die Aliens machen es uns nicht leicht: Die bisher unbekannten Crysaliden **2** sind schneller und gemeiner als alles, was wir bisher bekämpft haben. Und obendrein verwandeln sie ihre Opfer in Zombies. Wir schaffen es, 14 der 18 Zivilisten zu retten, doch der Preis ist hoch: Einer unserer Sturmsoldaten wird von einem Crysaliden kaltblütig aufgeschlitzt. **3**





Tag 22 Das große Wettrüsten

Die Mission in Lyon hat bewiesen, dass wir mehr Feuerkraft brauchen, um gegen die Alien-Bedrohung bestehen zu können. Glücklicherweise hat Dr. Vahlens Team gerade die Erforschung von Plasma-Waffen abgeschlossen. Wir verkaufen auf dem Schwarzmarkt noch ein paar Artefakte, um einen Teil des Teams mit den neuen Schusswaffen auszurüsten. **1** Darüber hinaus geben wir Dr. Shen den Auftrag, in der Gießerei das S.C.O.P.E.-Zielsystem zu verbessern. Für die erhöhte Chance auf kritische Treffer benötigen wir 10 Ingenieure und 15 Alien-Waffenfragmente. Ein kleiner Preis für ein mächtiges Upgrade. **2** Während man Waffenfragmente in jeder Mission bergen kann, müssen wir für außerirdische Legierungen und den Alien-Rohstoff Elerium (benötigt man dringend für die Herstellung mächtiger Gegenstände und den Basisausbau) gezielt UFOs plündern.





Tag 26 König der Lüfte

Im Bodenkampf sind wir dank mächtiger Alien-Technologie jetzt konkurrenzfähiger. Und in der Luft? Durch die beispiellose Zusammenarbeit von Forschungs- und Technikabteilung dürfen wir heute einen neuen Abfangjäger in Betrieb nehmen: Das Firestorm getaufte technische Wunderwerk stellt eine gewaltige Verbesserung gegenüber den Raven-Jagdfliegern dar, die bisher unsere überlebenswichtige Luftstreitmacht ausmachten.



Tag 31 Der Tag der Abrechnung



Am Ende eines jeden Monats bewertet der Rat der Nationen unsere Leistung und informiert uns über den jeweiligen Panik-Level in den wichtigsten Ländern der Erde. Was noch wichtiger ist: Es gibt wieder Geld, das sofort in den Ausbau der Basis, die Bewaffnung von Truppen sowie Abfangjägern und natürlich in die Ausbildung der Soldaten fließt. Der nächste UFO-Alarm kommt bestimmt, daher bedarf es einer optimalen Vorbereitung!

NETTE DREINGABE: DER MEHRSPIELERMODUS

Wer zwischen den harten Kampagnen-Einsätzen eine kurzweilige Abwechslung sucht, wird im spaßigen Mehrspielermodus fündig.

Der Mehrspielerpart ist reichlich simpel, bietet aber trotzdem (oder vielleicht genau deshalb) viel Spielspaß für zwischendurch. Entweder online oder übers LAN treten Sie in einem Deathmatch gegen einen anderen Spieler an und liefern sich ein erbittertes Taktik-Gefecht wie in den Bodenmissionen der Kampagne. Der interessante Kniff: Ihr Squad dürfen Sie sich frei aus XCOM-Soldaten sowie Aliens nach Lust und Laune zusammenstellen. Die einzige Einschränkung besteht in einem Punktelimit, das bei Spielstart jeder Partie eingestellt wird. Denn jede Einheit und jeder Ausrüstungsgegenstand kostet eine bestimmte Menge an Punkten für den Einsatz. Je mächtiger ein Alien oder Soldat ist, desto stärker belastet er Ihr maximales Punktekonto. Das ermöglicht Ihnen die wildesten Squad-Zusammenstellungen und Taktiken. Wie wäre es etwa mit einem Team bestehend nur aus fliegenden Einheiten, mit dem Sie Tod und Verderben von oben auf die Truppen Ihres Gegenspielers herabregnen lassen? Das sorgt für interessante Auseinandersetzungen, da man vorher nie weiß, auf welche Strategie der Opponent setzt.

PRO UND CONTRA

- + Spannende, unkomplizierte Duelle
- + Die Zusammenstellung eines eigenen Squads erlaubt unzählige Kombinationen und Taktiken.
- + Aliens ebenfalls spielbar
- + Viele Spiel- und Verbindungstypen (darunter auch LAN!)
- − Nur ein einziger Spielmodus: Deathmatch
- − Die gerade mal fünf Maps bieten zu wenig Abwechslung.
- − Kameraprobleme stören dank Zeitlimit noch mehr

◄ Im Squad-Editor basteln Sie sich Ihr persönliches Wunschteam aus XCOM-Soldaten und Aliens zusammen.

▼ Im Taktik-Duell zeigt sich dann, wie gut das erstellte Team harmoniert und ob die angestrebte Strategie in der Praxis auch tatsächlich Bestand hat.

Nicht ganz perfekt …

Bei all dem Lob bisher könnte man meinen, **XCOM** sei von vorne bis hinten fehlerfrei. Leider nicht! So hätte die Kamera zum Beispiel mehr Feinschliff vertragen. Denn manchmal hängt die Kamera kurz fest, ist ab und an mit der Erfassung der korrekten Höhenstufe überfordert oder platziert sich in manchen Actionszenen so, dass man nichts erkennt. Ein weiterer Kritikpunkt betrifft das Tutorial. Die Einführung ist zwar klasse mit der Story verflochten und toll präsentiert, jedoch werden nicht alle wichtigen Spielmechaniken ausreichend erklärt – insbesondere die Bedeutung von Satelliten. Nicht ganz ohne Fehl ist außerdem die Maussteuerung. Die funktioniert grundsätzlich gut, ist stellenweise aber etwas zu umständlich. Um auf ein Alien zu feuern, reicht kein einfacher Klick. Stattdessen muss man erst in einen extra Zielmodus wechseln, dort den Feind auswählen, dann die gewünschte Aktion aus der Fähigkeitenliste picken und zum Schluss noch bestätigen. Eindeutig ein Zugeständnis zur leichteren Realisierung der Gamepad-Steuerung. Dazu sei gesagt: Sofern man die Tastatur hinzuzieht, geht die Bedienung dank der klasse durchdachten Hotkeys nach kurzer Eingewöhnungszeit hingegen rasend schnell.

… aber schon nah dran!

Nichtsdestotrotz sind die genannten Schlampereien nur Kleinigkeiten, die das wahnsinnig gelungene Gesamtbild von **Enemy Unknown** kaum beeinflussen. Die Kombination aus anspruchsvollen Taktik-Gefechten und tiefgründigem Basismanagement geht perfekt auf, die Inszenierung ist einsame Spitze im Genre und das eingängige Spielkonzept hochgradig suchterzeugend. Von all den Entscheidungen, die wir während unserer Zeit mit **XCOM: Enemy Unknown** zu treffen hatten, gehörte die Vergabe der Wertung daher zu einer der einfachsten. ❑

Häufige Kamerafahrten sowie Nahaufnahmen der Soldaten setzen die Taktik-Kämpfe dramatisch in Szene.

► Bei Entführungen schlagen die Aliens immer in mehreren Städten gleichzeitig zu. Sie müssen also stets entscheiden, wo eine Rettungsmission dringlicher ist. In den vernachlässigten Städten macht sich nämlich Panik unter der Bevölkerung breit.



Viktor Eippert



„Die neue Referenz im Taktik-Genre!"

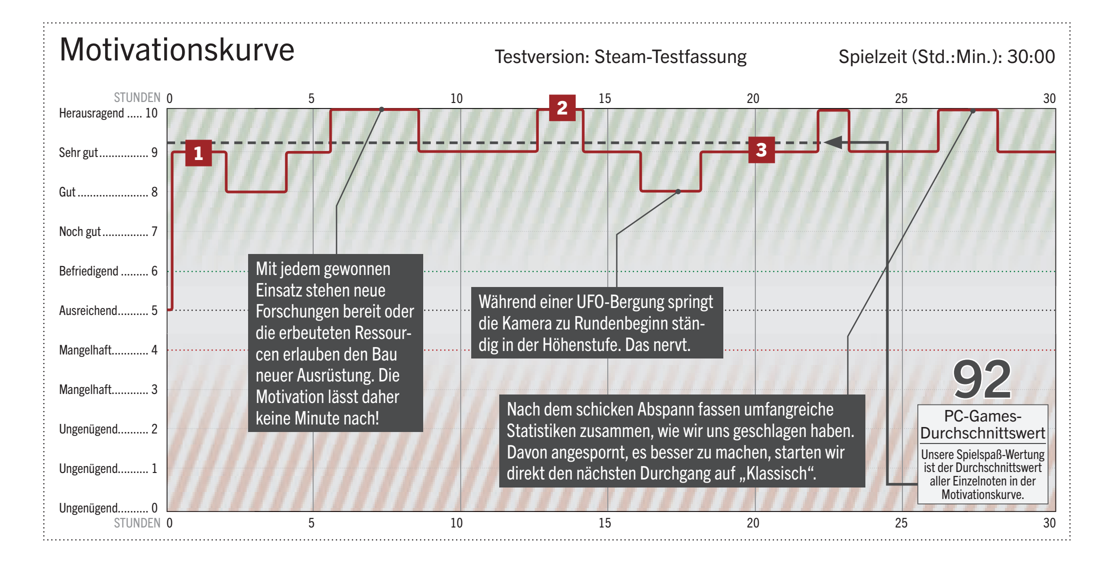
Da ist er endlich, der Beweis, auf den ich so viele Jahre gewartet habe. Der Beweis dafür, dass Runden-Taktik noch lange nicht tot ist. Firaxis hat die schwere Aufgabe, das einmalige Spielgefühl des Ur-**X-Com** in die Moderne zu übertragen, mit Bravour gemeistert und mit **Enemy Unknown** ein herausragendes Taktik-Spiel geschaffen. Mittlerweile befinde ich mich bei meinem dritten Spieldurchgang und es lässt mich immer noch nicht los! Durch die ständigen Entscheidungen gelingt es den Entwickler gekonnt, **XCOM** zu meinem ganz persönlichen Erlebnis zu machen. Ein Erlebnis gespickt mit so vielen spannenden Momenten, dass der Spaß selbst abseits des Rechners noch weitergeht, wenn ich den Kollegen mit leuchtenden Augen von meinem Kampf gegen die Aliens berichte. Einfach klasse!



1 Das wahnsinnig stimmungsvolle Intro sowie das spannend präsentierte Tutorial bauen eine dichte Sci-Fi-Atmosphäre auf, die während der gesamten Spielzeit auf hohem Niveau bleibt. Bei der Erklärung der wichtigsten Spielmechaniken hätte die Einführung allerdings ausführlicher ausfallen müssen – speziell im Bezug auf die Wichtigkeit von Satelliten!



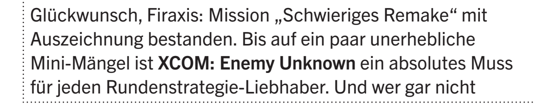
2 Nach einigen harten Monaten entdecken wir endlich einen Stützpunkt der Invasoren und setzen zum Gegenangriff an. Die darauf folgende Story-Mission entpuppt sich als die bisher schwerste und längste Schlacht. Doch es lohnt sich, denn durch die erbeutete Technologie können wir unsere Soldaten PSI-Tests unterziehen und so ihre übersinnlichen Kräfte freilegen.





3 Mit zunehmender Spielzeit konfrontiert uns **XCOM** mit immer stärkeren Alien-Spezies und immer größeren UFOs. Gegen die gigantischen Schlachtschiffe wirken unsere unterlegenen Abfangjäger gnadenlos mickrig und schwach (rechts). Deutlich souveräner schlagen wir uns am Boden gegen die extraterrestrischen Feinde. Grund dafür ist unsere hoch entwickelte Ausrüstung wie die Erzengel-Rüstung samt Jetpack (oben).

MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*



„Für mich das beste Spiel des Jahres!"

Glückwunsch, Firaxis: Mission „Schwieriges Remake" mit Auszeichnung bestanden. Bis auf ein paar unerhebliche Mini-Mängel ist **XCOM: Enemy Unknown** ein absolutes Muss für jeden Rundenstrategie-Liebhaber. Und wer gar nicht genug vom Remake des Jahres bekommen kann, der freut sich über den bockschweren „Klassisch"-Schwierigkeitsgrad, die Iron-Man-Option (nur ein Spielstand mit automatischer Speicherfunktion) sowie einen Mehrspielermodus.

XCOM: ENEMY UNKNOWN

Ca. € 45,-
12. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Taktik
Entwickler: Firaxis Games
Publisher: 2K Games
Sprache: Mehrsprachig (inkl. Deutsch)
Kopierschutz: Zum Spielen ist ein Steam-Account sowie eine einmalige Online-Aktivierung mit diesem nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sicherlich kein Meilenstein, für Genreverhältnisse aber sehr gut
Sound: Der Soundtrack von Michael McCann sorgt für Stimmung, die deutsche Synchro ist okay.
Steuerung: Bis auf Kleinigkeiten sowohl mit Maus/Tastatur als auch Gamepad sehr gut zu bedienen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: In einem Deathmatch-Modus tragen zwei Spiele ein Taktik-Gefecht gegeneinander aus.
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 2900 XT
Empfehlenswert: Core i3-2100/Athlon II X4 651, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/ Radeon HD 7770
Achtung: Windows XP wird offiziell nicht unterstützt, Sie benötigen mindestens Vista!

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Hin und wieder geht es etwas rabiat zu, aber alles in allem hält sich die Gewaltdarstellung in Grenzen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Testfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 30:00
Wir testeten das Spiel auf insgesamt sechs verschiedenen Rechnern. Dabei traten zu keinem Zeitpunkt technische Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- \+ Hochgradig suchterzeugend
- \+ Taktik-Gefechte und Strategiepart sind perfekt miteinander verzahnt
- \+ Zugänglich und komplex zugleich
- \+ Flexibles Aktionssystem mit guten taktischen Möglichkeiten
- \+ Ideale Balance zwischen Herausforderung und Spielbarkeit
- \+ Ständige Spielerentscheidungen mit Tragweite
- \+ Klasse Inszenierung
- \+ Sehr hoher Wiederspielwert
- \+ Sehr unterschiedlich agierende, stimmungsvoll designte Aliens
- \+ Spitzenmäßge Sci-Fi-Atmosphäre
- − Kamera hat gelegentliche Macken
- − Tutorial nicht ausführlich genug

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **92**



Samsung UE46ES6300SXXN

- LED-TV-Gerät • 116 cm (46") Bilddiagonale
- 200 Hz (CMR) • 1.920x1.080 Pixel (Full HD)
- Energieklasse: A • 3D HyperReal Engine
- Smart TV • PVR ready • DVB-C/T/S2-Tuner
- 3x HDMI, 3x USB, WLAN

EL9U3K02



Sony PlayStation 3 Super Slim 12 GB

- Multimedia-Spielkonsole
- Blu-ray-Laufwerk (Toploader)
- Festplatte einbaubar • 12 GB Flash-Speicher
- USB, LAN, WLAN, Bluetooth

QT#S51



ADATA Premier Pro SP900 2,5" SSD 128 GB

- Solid-State-Drive • ASP900S3-128GM-C • 128 GB Kapazität • 550 MB/s lesen
- 520 MB/s schreiben • SandForce SF-2281 • 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s
- 2,5"-Bauform

IMHMVN



Toshiba DT01ACA100 1 TB

- interne Festplatte • DT01ACA100
- 1 TB Kapazität • 32 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform • SATA 6Gb/s

AEBT02



Kingston SSDNow V+200 2,5" SSD 120 GB

- Solid-State-Drive • SVP200S3/120G
- 120 GB Kapazität • 535 MB/s lesen
- 480 MB/s schreiben • SandForce SF-2281
- 85.000 IOPS • SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2B03



Seagate ST750LX003 750 GB

- Festplatte • „ST750LX003"
- 750 GB Kapazität • 32 MB Cache
- 7.200 U/min • 10,4 ms (Lesen)
- 2,5"-Bauform • SATA 6Gb/s
- FAST-Factor-Technologie

AABSK6



Sharkoon X-Tatic SP Plus

- Headset • für PlayStation 3, Xbox 360, Smartphones & MP3-Player
- Hörer: 20 Hz - 20 kHz • Mikrofon: 70 Hz - 10 kHz
- 40-mm-Treiber • 1x 3,5-mm-Klinkenanschluss, Mikrofon-Anschluss über USB

KH#S42




AVM FRITZ!Box 7390

- Schnelles Internet dank VDSL/ADSL-Modem
- WLAN N-Router bis 300 MBit/s
- Dual-WLAN N für 2,4-GHz- und 5-GHz
- Telefonanlage mit DECT-Basis
- Mediaserver • 4x Gigabit-LAN

OHSA17



Samsung Galaxy Note II

- Touchscreen-Handy • Standards: GSM (850/900/1.800/1.900 MHz), UMTS, HSDPA
- 8-MP-Kamera (Rückseite) • 14,1-cm-Display
- 1,9-MP-Kamera (Front) • microSD(HC/XC)-Slot
- 300 MBit/s WLAN • ohne SIM-Lock

OCBW4T



Apple Macbook Air 33,8 cm (13,3")

- Intel® Core™ i5 Dual-Core-Prozessor Ivy Bridge
- Intel® HD Graphics 4000 • 4 GB DDR3-RAM
- 256-GB-Flash-Speicher • Bluetooth 4.0
- 2x USB 3.0, Thunderbolt-Schnittstelle
- MacOS X 10.7 Lion, Deutsch

9AP3D2A2



MSI GE60-i760M287

- 39,6-cm-Notebook (15,6")
- Intel® Core™ i7 Prozessor 3630QM (2,4 GHz)
- NVIDIA GeForce GTX 660M • 8 GB-RAM
- 750-GB-HDD • DVD-Brenner • HDMI, VGA
- Windows 8 64-bit (OEM)

PL6M3X



Samsung Serie 5 Ultra 530U3C-A01DE

- 33,8-cm-Notebook (13,3")
- Intel® Core™ i5 Prozessor 3317U (1,70 GHz)
- Intel® HD Graphics 4000 • 6 GB DDR3-RAM
- 500-GB-HDD • 16 GB ExpressCache • HDMI
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

PL4U0N



Kensington ClickSafe Notebookschloss

- Notebookschloss • Diebstahlschutz
- extrem starkes, 5 mm dickes und 1.500 mm langes Stahlkabel
- scheibenförmiges Schloss

PNZK1T



Gefundene Beweismittel unterzieht der berühmte Detektiv ausführlichen Untersuchungen in der Baker Street 221b …

… in die er zwischen den Ermittlungen mit seinem Freund und Kollegen Dr. Watson (hinten) immer wieder zurückkehrt.

Das Testament des Sherlock Holmes

Von: Marc Brehme

Diesmal ermittelt der berühmte Detektiv in seinem bisher düstersten Fall.

Seit 2002 hat Frogwares seine **Sherlock-Holmes**-Serie kontinuierlich ausgebaut. In seinem mittlerweile sechsten Point&Click-Abenteuer auf dem PC lernen Sie eine neue Seite von Londons berühmtestem Detektiv kennen. Wahlweise in der Ego- oder Verfolgersicht müssen Sie einen kniffligen Kriminalfall im viktorianischen London lösen – und stehen am Ende sogar selbst unter Tatverdacht.



Einige Minispiele oder Aufgaben, wie beispielsweise diese chemische Analyse von Beweismitteln nach einer Autopsie, bieten wegen fehlender Anleitung oder Hilfen teils hohes Frustpotenzial.

Spannende Spurensuche

In der Rolle des Privatschnüfflers Sherlock Holmes oder seines Assistenten Dr. Watson untersuchen Sie Tatorte und kombinieren die gefundenen Hinweise zu neuen Fakten. Ihre Aufgaben bestehen meist darin, Gegenstände und Informationen zu sammeln, diese eingehend zu analysieren, Zeugen zu befragen und schließlich auf dem sogenannten Deduction-Board die richtigen logischen Schlüsse zu ziehen. Dieses System ist bereits aus dem Vorgänger, **Sherlock Holmes jagt Jack the Ripper** (2009), bekannt. Auf einer Art Storyboard werden die von Ihnen gefundenen Hinweise eingezeichnet. Nun müssen Sie jeweils eine von drei möglichen Schlussfolgerungen aus jeweils zwei Fakten ziehen.

Finden Sie etwa ein schmutziges Seil, das nur an einer Seite extrem abgenutzt ist, ist es naheliegender, dass es verwendet wurde, um Lasten in eine Grube hinabzulassen, als dass es sich um einen Herstellungsfehler handelt. Oder Sie kombinieren anhand mühsam zusammengekratzter Indizien folgerichtig, dass eine Leiche, der ein Stück eines Fingers fehlt, der getürmte Typ sein muss, dem ein Mordopfer bei der grausamen Folter vor Schmerzen in die Hand gebissen hat.

Ja, die Hintergrundgeschichte des neuen Holmes-Adventures ist diesmal ganz schön bissig. Hunde, die ihr Herrchen zerfleischen, ein Bischof, der auf brutalste Art und Weise zu Tode gefoltert wird. Ein Journalist, der Holmes' schmutzige Wäsche in aller Öffentlichkeit wäscht und ungewöhnlich viele Details zu laufenden Ermittlungen in der Zeitung breittritt. All das gibt viele Rätsel auf.

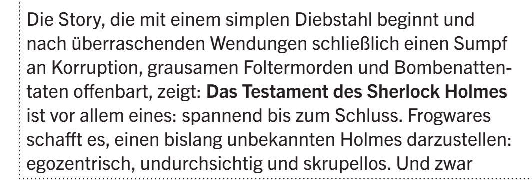
Ein echtes Rätselraten

Um Licht ins Dunkel zu bringen, untersuchen Sie zahlreiche Schauplätze wie ein altes Gefängnis, einen Friedhof, ein Hospital oder auch die Hinterhöfe der schmutzigsten Gassen von London und quatschen mit allerlei Charakteren. So abwechslungsreich die Entwickler die Rätsel auch gestaltet haben, immer wieder wird der Spielfluss durch Aufgaben gehemmt, bei denen Sie nicht wissen, was genau zu tun ist, und auch keine Hinweise auf die Lösung erhalten – was



Das Spiel bietet grundsätzlich eine nette Grafik, vor allem die Lichteffekte sind schick. Einige Texturen und Animationen sind aber unrühmliche Qualitätsausreißer.

MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*



„Atmosphärisch und spannend bis zum Schluss"

Die Story, die mit einem simplen Diebstahl beginnt und nach überraschenden Wendungen schließlich einen Sumpf an Korruption, grausamen Foltermorden und Bombenattentaten offenbart, zeigt: **Das Testament des Sherlock Holmes** ist vor allem eines: spannend bis zum Schluss. Frogwares schafft es, einen bislang unbekannten Holmes darzustellen: egozentrisch, undurchsichtig und skrupellos. Und zwar so glaubwürdig, dass man nach dessen Eskapaden seine Sympathien als Spieler eher seinem Assisstenten Doktor Watson schenkt. Schicke Grafik, Soundeffekte und sehr gelungene Sprachausgabe sorgen für eine tolle Atmosphäre. Allerdings kosten die Unausgewogenheit der Rätsel und das teils frustrierende Herumprobieren bei einigen Minispielen wichtige Wertungspunkte.

ewiges Herumprobieren zur Folge hat. Meist sind das Minispiele, die eine Anleitung vermissen lassen und die man oft erst nach zig Versuchen endlich überspringen kann. So generiert das Spiel auch Frustmomente abseits der wirklich tollen Atmosphäre, die durch das lebensechte London und die mit wenigen Ausnahmen gelungene deutsche Sprachausgabe erzeugt wird.

Knackiger Schwierigkeitsgrad

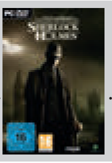
Zugegeben, auch die bisherigen Frogware'schen **Holmes**-Abenteuer auf dem PC waren für ihren höheren Schwierigkeitsgrad bekannt. Wer nicht auch mal minutenlang knobeln will, ist hier definitiv verkehrt. Und dass einem die Ermittlungsergebnisse und deren Zusammenhänge nicht in den Schoß fallen, sondern man auch mal länger überlegen muss, ist auch vollkommen okay. Aber mangels Anleitung und Hinweisen etwa zig Reagenzgläser anklicken zu müssen, um deren Inhalt in eine Schale zu tropfen, und bei den unzähligen möglichen Kombinationen auf einen Glückstreffer zu hoffen, ist eine andere und gleichzeitig auch frustrierende Geschichte. Gleiches gilt für Situationen, in denen der vorausschauende Spieler im Hinterstübchen bereits über das Ende der aktiv gespielten Rätselkette nachgrübelt – erst recht, wenn es noch verheißungsvolle und aktive Hotspots gibt, wie Holmes' sogenannter sechster Sinn verrät. Leider muss man dann oft erleben, dass sich die Rätsel, die man eigentlich erwartet hatte, mit der nächsten Zwischensequenz in Luft auflösen, weil sich plötzlich irgendwelche Türen öffnen oder Gegenstände überreicht werden oder, oder, oder. Hier verschenkt der Meisterdetektiv Spielspaßpotenzial.

Dennoch ist der Titel eine Empfehlung für Adventure-Freunde, denn noch in keinem Serienteil waren die Ermittlungen so interessant und spannend, die Sympathien so sehr mehr auf Watsons als auf Holmes' Seite und die wahren Absichten des Sherlock Holmes so undurchsichtig. ❏



Ob abgetrennte Gliedmaßen, entstellte Leichen oder die Autopsie eines schwer verwundeten Körpers, die Sie selbst durchführen müssen – das Spiel spart nicht mit gruseligen Szenen.

DAS TESTAMENT DES SHERLOCK HOLMES



Ca. € 37,-
21. September 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Frogwares
Publisher: Deep Silver
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam und Online-Aktivierung. Weiterverkauf wegen Accountbindung nicht möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Grundsätzlich schöne Grafik, besonders schicke Häuser und Stadtansicht, nahe Objekte aber häufig mit miesen Texturen, Animationen teils stark verbesserungswürdig
Sound: Eingängige, passende Musik, deutsche Sprecher der Hauptfiguren fantastisch, einige Nebendarsteller (Kinder) aber echt grottig besetzt.
Steuerung: Drei wechselbare Ansichten (klassisch oder Verfolgerperspektive per Point & Click sowie Ego-Sicht), sechster Sinn als Hotspot-Anzeige, Maus-und-Tastatursteuerung funktioniert grundsätzlich gut, wirkt aber teils etwas konsolig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

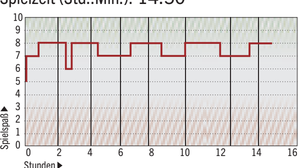
Minimum: 2 GHz Dual-Core CPU, 2 GB RAM, Win XP SP3/Vista SP2/Win7, Grafikkarte mit 256 MB RAM, Direct X 9 und Shader 3.0, 14 GB Festplattenplatz, Internet zur Aktivierung
Empfehlenswert: 2,4 GHz CPU, 4 GB RAM, 512-MB-Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Im Spielverlauf kommen Menschen zu Tode und Sie bekommen einige – teils grausig entstellte – Leichen zu sehen, die Sie in Nahaufnahme untersuchen müssen (siehe Bild unten).

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 14:50



Die Testversion lief problemlos, es gab keine Abstürze oder Bugs.

PRO UND CONTRA

- ✚ Spannende, wendungsreiche Story
- ✚ Atmosphärisches London
- ✚ Vielfältige Ermittlungen
- ✚ Überwiegend tolle Sprecher
- ✚ Third-Person- und Ego-Sicht wählbar
- ✚ Schöne Grafik mit tollen Effekten
- ▬ ... aber einigen schwachen Texturen
- ▬ Teils staksige Animationen
- ▬ Einige Minispiele ohne Erklärung
- ▬ Keine Hilfefunktion

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **76**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



NEUZUGANG

Dishonored: Die Maske des Zorns



Haben die Gegner einen entdeckt, bleibt immer noch der Griff zum Schwert, um sie im Nahkampf auszuschalten.

Die Redaktion hat die Pros und Kontras abgewägt: Verdient **Dishonored** einen Platz in unserem Einkaufsführer als uneingeschränkte Schleichspielempfehlung?

Die Pro-Argumente

Für **Dishonored** spricht neben dem ebenso ungewöhnlichen wie atmosphärisch umgesetzten Szenario die Spielmechanik: In bester **Thief**-Manier schleichen Sie an Wachen vorbei und haben dabei sehr viel mehr Freiheiten als in vielen anderen Spielen. Als Assassine auf Ihrem Weg zur Zielperson ermuntert **Dishonored** Sie zum Erkunden der weitläufigen Levels; an jeder Ecke stoßen Sie auf liebevolle Details und alternative Routen.

Das halbe Dutzend magischer Fähigkeiten des Helden unterstützt diese Bewegungsfreiheit und erweist sich auch in den Kämpfen mit Schwert, Pistole und Armbrust als nützlich. Dabei haben Sie ständig die Wahl, ob Sie gewaltlos vorgehen oder die Gegner in die ewigen Jagdgründe schicken. Das Chaos-System sorgt dafür, dass Ihre Entscheidungen Auswirkungen auf spätere Missionen und das Ende haben.

Zusammen mit dem einmaligen Grafikstil, der tollen Soundkulisse und der einwandfreien Bedienung ergibt das ein Schleichspiel der Extraklasse.

Die Kontra-Argumente

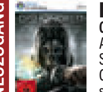
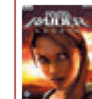
Dishonored hat wenige Schwächen: Die Hintergrundgeschichte könnte dramatischer sein, die Nebencharaktere lebendiger und die Texturauflösung besser. Außerdem fällt in der ansonsten sehr guten deutschen Synchronisation der gelangweilte Sprecher des Outsiders störend auf.

Das Ergebnis

Die Abstimmung war eine klare Angelegenheit: Sieben Teammitglieder sprachen sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus. Dem stand lediglich eine Gegenstimme entgegen. Ergo finden Sie **Dishonored** ab sofort in unserer Action-Hitliste.

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.

Spiel	Untergenre	USK	Publisher	Wertung
Assassin's Creed: Brotherhood Getestet in Ausgabe: 04/11 In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.	Action-Adventure	Ab 16 Jahren	Ubisoft	90
+ Assassin's Creed: Revelations Getestet in Ausgabe: 12/11 Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio			Ubisoft	88
+ Assassin's Creed 2 Getestet in Ausgabe: 04/10 Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.			Ubisoft	88
+ Assassin's Creed Director's Cut Getestet in Ausgabe: 05/08 Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel.			Ubisoft	83
 **Batman: Arkham City** Getestet in Ausgabe: 01/12 Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**	Action-Adventure	Ab 16 Jahren	Warner Bros. Interactive	92
+ Batman: Arkham Asylum Getestet in Ausgabe: 11/09 Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel			Eidos	90
 **Dead Space 2** Getestet in Ausgabe: 03/11 Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!	Third-Person-Shooter	Ab 18 Jahren	Electronic Arts	90
+ Dead Space Getestet auf: PCGames.de Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.			Electronic Arts	88
NEUZUGANG  **Dishonored: Die Maske des Zorns** Getestet in Ausgabe: 11/12 Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheiten, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.	First-Person-Action	Ab 18 Jahren	Bethesda	91
 **Grand Theft Auto 4** Getestet in Ausgabe: 01/09 Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.	Action-Adventure	Ab 18 Jahren	Rockstar Games	92
+ GTA 4: Episodes from Liberty City Getestet in Ausgabe: 05/10 Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren			Rockstar Games	90
NEUZUGANG  **Hitman: Absolution** Getestet in Ausgabe: 11/12 Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!	Stealth-Action	Ab 18 Jahren	Square Enix	88
Max Payne 3 Getestet in Ausgabe: 07/12 Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.	Third-Person-Shooter	Ab 18 Jahren	Rockstar Games	89
+ Max Payne 2 Getestet in Ausgabe: 12/03 Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil.			2K Games	90
 **Tomb Raider: Legend** Getestet in Ausgabe: 05/06 Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervigen Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.	Action-Adventure	Ab 12 Jahren	Eidos	86

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Darksiders 2: Arguls Grab


Die neuen Levels spielen in einer Eiswüste, entsprechend gibt's einen Frostgolem als Zwischenboss.

Das erste DLC-Paket zum Action-Adventure enthält zwei neue Dungeons und eine Ballerpassage, die in rund zwei Stunden abgeschlossen sind. Die Hüpf- und Rätselherausforderungen nutzen die bekannten Werkzeuge aus dem Hauptspiel, vorrangig kommen der Kletterhaken und die Portalkanone zum Einsatz. Schlechte Idee der Entwickler: Das neue Gebiet betreten Sie ausschließlich über einen separaten Punkt im Hauptmenü. Dadurch ist es unmöglich, den Charakter aus der Hauptgeschichte weiterzuspielen oder im DLC gefundende Ausrüstung zurück ins Originalspiel mitzunehmen. Zudem bieten die Dungeons keine neuen Ideen, sondern käuen nur bekannte Elemente wieder. Fazit: Finger weg, für den Preis von knapp sechs Euro bekommen Sie hier viel zu wenig geboten. Immerhin kriegen Käufer der **Darksiders 2 First Edition** den DLC kostenlos durch die Eingabe des in der Packung enthaltenen Codes.



NEUZUGANG

Hitman: Absolution

Unser Test zeigt: **Absolution** ist das bislang beste **Hitman**-Spiel! Damit ist es auch ein Kandidat für den Einkaufsführer – die Redaktion hat über die Aufnahme abgestimmt.

Die Pro-Argumente
Düstere Atmosphäre, fordernder Schwierigkeitsgrad, skurriler Humor und kreative Möglichkeiten, sich seiner Gegner zu entledigen: **Absolution** ist ein **Hitman**, wie es im Buche steht. Die Handlungsfreiheit in vielen der komplex aufgebauten Levels ist beachtlich, jede Zielperson lässt sich auf verschiedenste Arten ausschalten. Dargestellt ist das alles in butterweicher, ausnehmend hübscher 3D-Grafik. Das funktionale Punktesystem stachelt einen an und der innovative Contracts-Modus unterhält auch dann noch, wenn die Kampagne längst zu Ende ist.

Die Kontra-Argumente
Einige Missionen fühlen sich für ein **Hitman**-Spiel zu linear an. Zudem plätschert die Geschichte vor sich hin und die KI leistet sich ab und zu Aussetzer. Seltsam: Sie schalten in der Kampagne zwar ständig neue Waffen und Kostüme frei, zum Einsatz kommen diese aber nur im Contracts-Modus.

Das Ergebnis
Am Ende wurden acht Ja-Stimmen für **Absolution** abgegeben. Damit befindet sich Agent 47 ab sofort im Einkaufsführer!


Die Grafik ist spitze, die Action kompromisslos: **Absolution** gereicht der **Hitman**-Serie zur Ehre!



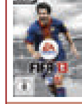
ENTSCHEIDUNG VERTAGT

Fußball Manager 13

Löst der neueste Teil der deutschen Managerserie seinen Vorgänger als Kaufempfehlung in der Sportspielliste ab? Sie erfahren es im Einkaufsführer der nächsten Ausgabe. Wegen einiger frustrierender Bugs in unserer Testversion rangiert der **Fußball Manager 13** aktuell in niedrigeren Wertungsregionen als der vorherige Teil. Zum Zeitpunkt der Drucklegung nervten uns neben dem mäßig realistischen 3D-Spiel und vielen störenden Mini-Fehlern auch die fehlerhafte Abstiegsrelegation in der Regionalliga (siehe Test auf Seite 72). Aufgrund der Komplexität des Spiels und weil Electronic Arts erfahrungsgemäß bei zum Verkaufsstart bereits den ersten Patch anbietet, warten wir mit der Entscheidung noch und diskutieren nächsten Monat, ob der **Fußball Manager 13** in den Einkaufsführer gehört.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



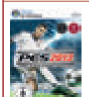
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



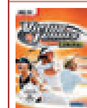
PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90



Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: –
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungsvarianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	--



Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: –
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	--

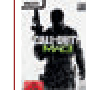
Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



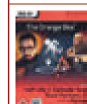
Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert. Solospieler ärgern sich über den fehlenden Offline-Modus.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90



Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



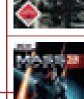
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Spielen Sie aber unbedingt vorher die beiden Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

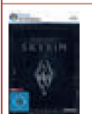
Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



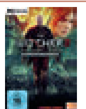
Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

Publisher:	Atari
Wertung:	87



Two Worlds 2
Getestet in Ausgabe: 12/10
Ein durchdachtes, sehr gutes Rollenspiel, das eine große, abwechslungsreiche Spielwelt bietet. Motivierende, verzweigte Quests und die Jagd nach mächtigeren Gegenständen machen so manchen Komfortmangel wett.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Topware
Wertung:	88

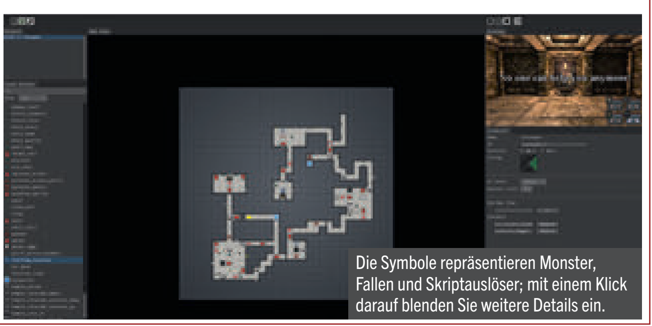
Mass Effect Trilogy



Die komplette **Mass Effect**-Serie in einer Box für 50 Euro: Das klingt nach einem guten Angebot. In Wirklichkeit ist es pure Abzocke: Die meisten der unzähligen DLCs zu **Mass Effect 2+3** (einige davon mit wichtigen Story-Details, etwa **Versteck des Shadow Broker** und **Aus der Asche**) sind nämlich nicht enthalten; für die bitten Electronic Arts und Bioware Sie im separaten Online-Shop noch einmal zur Kasse. Wer alle Extras will, muss daher locker über 100 Euro zahlen! Neben den drei Hauptspielen stecken lediglich die Download-Erweiterungen **Kollisionskurs**, **Pinnacle Station**, **Zaeed: Der Preis der Rache**, **Absturzstelle der Normandy** und das **Feuergänger-Pack** in der Packung. Auch sonst ist die Ausstattung der **Trilogy**-Edition mager: Technische Veränderungen an den Spielen gibt es ebenso wenig wie ein gedrucktes Handbuch oder irgendwelche Bonusinhalte. Hier will ein Hersteller (EA) den Kunden ausnehmen wie eine Weihnachtsgans!

Legend of Grimrock Editor

Alle Käufer des Oldschool-Rollenspiels haben seit Anfang Oktober per kostenlosen Patch Zugriff auf den Editor. Mit dem erstellen Sie eigene Dungeons. Die Handhabung ist simpel, selbst komplexere Aktionen wie skriptgestützte Verbindungen mehrerer Objekte führen Sie mit wenigen Klicks aus. Dadurch bauen Sie Auslöser in Bodenplatten ein oder verstecken Schätze in Geheimräumen, deren Türen sich erst nach dem Lösen eines Rätsels öffnen. Auch der Import selbst ersteller Texturen und 3D-Objekte ist problemlos möglich. Ihren Dungeon begutachten Sie im Vorschaufenster aus der Spielerperspektive. Eine Kompilierungszeit wie in anderen Editoren fällt dabei nicht an. Praktisch! Anleitungen für Einsteiger und Dungeons anderer Spieler finden Sie auf www.grimrock.net/modding sowie grimrock.nexusmods.com. Die Steam-Version unterstützt zudem den Steam-Workshop, mit dem Sie direkt über Valves Online-Plattform Fan-Levels herunterladen.



Die Symbole repräsentieren Monster, Fallen und Skriptauslöser; mit einem Klick darauf blenden Sie weitere Details ein.



ABGELEHNT

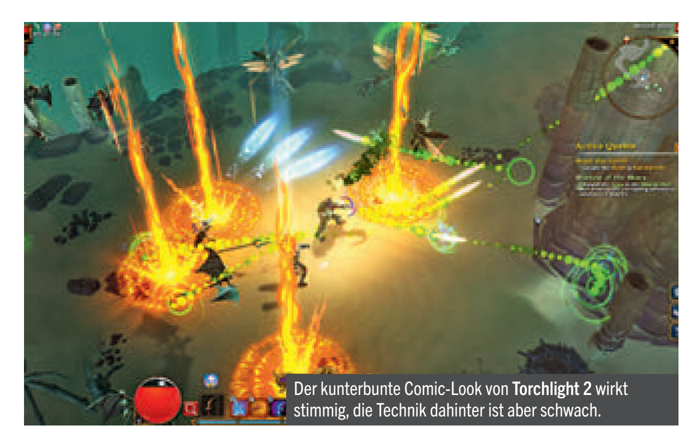
Torchlight 2

Ergänzen wir die Rollenspielliste nach **Diablo 3** um ein weiteres Hack&Slay-Rollenspiel?

Die Pro-Argumente
Torchlight 2 überschüttet den Spieler mit Items und Erfahrungspunkten, das motiviert. In abwechslungsreich gestalteten Oberwelten und Dungeons treffen Sie auf Dutzende Monstertypen. Immer wieder stehen Bosskämpfe an, bei denen knallige Effekte den Bildschirm überfluten. Dazu kommen vier unterschiedliche Charakterklassen, ein ausgesprochen nützliches Haustier und ein größerer Umfang als in Teil 1. Im Gegensatz zu **Diablo 3** bietet das Spiel darüber hinaus sowohl eine Offline-Funktion als auch einen LAN-Modus.

Die Kontra-Argumente
Neben der spannungsarmen Handlung stört uns vor allem das starre Talent-System, das nur eine eingeschränkte Respec-Option beinhaltet. Das birgt zusammen mit den schlecht ausbalancierten Schwierigkeitsgraden Frustpotenzial. Zudem ist **Torchlight 2** arm an Innovationen: Es perfektioniert zwar viele bekannte Spielelemente, erweitert das Genre aber um keine neuen Ideen.

Das Ergebnis
Zwei Stimmen dafür, sechs dagegen: **Torchlight 2** erhält von uns keinen Editors' Choice Award.



Der kunterbunte Comic-Look von **Torchlight 2** wirkt stimmig, die Technik dahinter ist aber schwach.

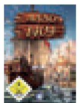
Anno 2070: Die Tiefsee – Vorherrschaftsmodus

Im Test zum **Anno 2070**-Add-on **Die Tiefsee** (Ausgabe 10/2012, Wertung: 84) verzichteten wir noch auf einen Test des Mehrspielermodus. Inzwischen hat die neue Online-Variante namens Vorherrschaft den Betrieb aufgenommen; auch Besitzer des Hauptspiels kommen dank kostenloser Patches in den Genuss der Spielvariante. In Vorherrschaft balgen sich zwei Teams um die Kontrolle über mehrere Karten. Eine direkte Konfrontation mit Militäreinheiten gibt es dabei nicht. Stattdessen siedeln die Teams friedlich vor sich hin und versuchen, im Wettbewerb gegen die KI eine möglichst hohe Punktzahl zu erzielen. Das Team, das auf einer Karte die meisten Punkte verdient, nimmt die Map in Besitz. Dadurch erhalten alle Teammitglieder für den Rest der Partie spezielle Boni. Unser Fazit: Die Vorherrschaft-Duelle sind für Vielspieler gedacht, die feste Spielpartner haben. Mit Fremden macht Vorherrschaft kaum Spaß, da sie Partien sehr oft frühzeitig beenden. Außerdem dauern die Matches trotz optionaler Zeitlimits gerne mal mehrere Tage und sogar Wochen. Das hier ist kein kurzweiliger Spaß, sondern anspruchsvolle Strategie-Unterhaltung für lange Winterabende!



Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

+ Anno 2070 Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.
Publisher: Ubisoft — Wertung: 89

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

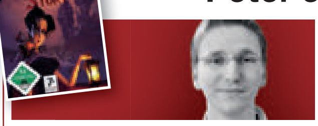
Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	82



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Peter empfiehlt



A Vampyre Story
Getestet in Ausgabe: 01/09

Als elegante Vampirlady Mona samt putzigem Fledermausanhängsel Froderick klicken Sie sich durch handgezeichnete Hintergründe, führen aberwitzige Dialoge mit untoten Gestalten und lösen knackige Rätsel in bester Point&Click-Manier. Der tolle Humor entschädigt für technische Mängel wie die langen Ladezeiten beim Gebietswechsel. Außerdem hat ein Patch die gröbsten Bugs und Absturzursachen des Spiels beseitigt. Dank komfortabler Bedienung und klugen Rätselhilfen haben auch Adventure-Amateure eine Chance, das Ende zu erleben. Das kommt zwar arg früh, bei einem Preis von nur noch sieben Euro lässt sich darüber aber kaum noch meckern.


Die charmante Geschichte führt Sie an herzallerliebst gezeichnete Orte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	79

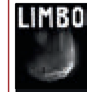
Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88



Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

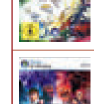
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

+ Portal Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.
Publisher: Electronic Arts — Wertung: 89

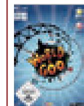


Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92

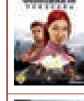


World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

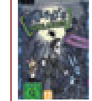
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

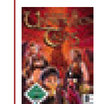
Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85



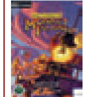
Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88



+ Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991.
Publisher: Lucas Arts — Wertung: 86

+ The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen.
Publisher: Lucas Arts — Wertung: 83



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

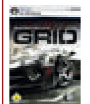


Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

+ Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: **F1 2012** punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

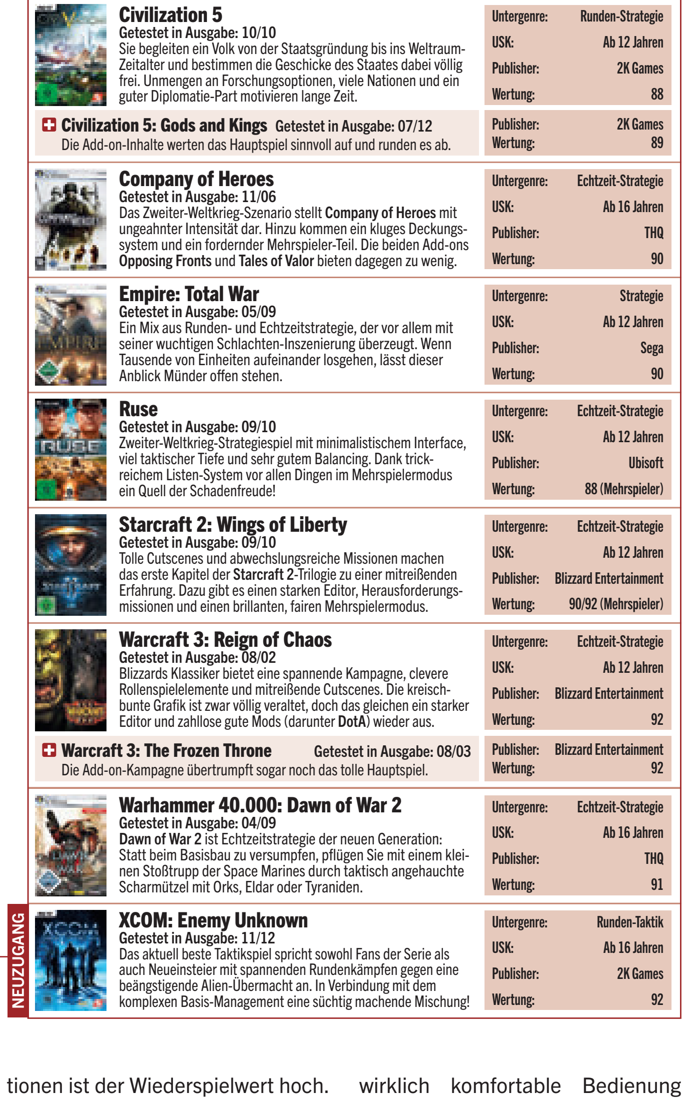
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

+ Civilization 5: Gods and Kings — Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90

Ruse
Getestet in Ausgabe: 09/10
Zweiter-Weltkrieg-Strategiespiel mit minimalistischem Interface, viel taktischer Tiefe und sehr gutem Balancing. Dank trickreichem Listen-System vor allen Dingen im Mehrspielermodus ein Quell der Schadenfreude!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

+ Warcraft 3: The Frozen Throne — Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91

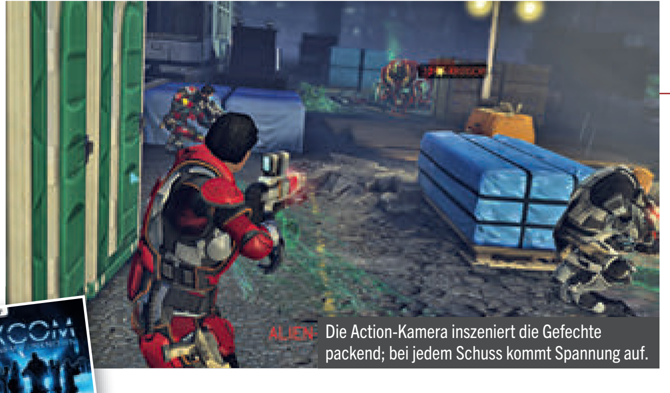
NEUZUGANG

XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

NEUZUGANG

XCOM: Enemy Unknown



Die Action-Kamera inszeniert die Gefechte packend; bei jedem Schuss kommt Spannung auf.

Firaxis hat mit seiner Neuauflage des Runden-Taktik-Klassikers **XCOM** im PC-Games-Test groß abgeräumt. Doch nimmt die Redaktion das sehr gute **XCOM: Enemy Unknown** auch in die Strategieliste des Einkaufsführers auf und empfiehlt es damit jedem Genre-Fan uneingeschränkt zum Kauf?

Die Pro-Argumente

XCOM funktioniert nach dem Leitsatz „Leicht zu erlernen, schwer zu meistern". Das komplexe Spielprinzip bleibt stets zugänglich und die hervorragende Mischung aus anspruchsvollem Basis-Management und taktischen Rundengefechten macht schon nach kurzer Zeit süchtig. Die packende Inszenierung mit Zwischensequenzen und actionreichen Nahansichten im Kampf ist ein Novum im Taktikgenre. Die Atmosphäre ist somit äußerst dicht, was auch an den liebevoll gestalteten Alien-Rassen liegt.

Das Ausrüsten der eigenen Soldaten mit zu erforschenden Waffen und die knifflige Verwaltung der knappen Ressourcen motiviert langfristig. **XCOM** zwingt den Spieler dabei häufig zu schwerwiegenden Entscheidungen mit großer Tragweite. Dadurch erlebt jeder Spieler die Kampagne auf andere Weise; wegen der vielen Forschungs- und Bauoptionen ist der Wiederspielwert hoch. Zumal sowohl Einsteiger als auch Profis den Herausforderungsgrad mit vier Schwierigkeitsgraden und dem beinharten Ironman-Modus selbst bestimmen.

In der Basis gibt es reichlich zu tun: Technologien erforschen, Waffen bauen, Abfangjäger ausstatten und so weiter.

Die Kontra-Argumente

Bei allem Lob: Ein paar Makel hat auch das neue **XCOM** vorzuweisen. So fällt die Maussteuerung einen Tick zu hakelig aus, um eine wirklich komfortable Bedienung zu gewährleisten. Das stört besonders in Verbindung mit der gelegentlich herumzickenden Kamera, die sich zu allem Überfluss nur in 90°-Schritten drehen lässt. Zudem wiederholen sich im Spielverlauf manche der per Hand gefertigten Karten, auf denen die Einsätze gegen das Alien-Viehzeug stattfinden. Und schließlich erklärt das ansonsten sehr gute Tutorial einige Spielaspekte nur unzureichend.

Das Ergebnis

Klare Sache: Alle acht Teammitglieder sprachen sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus. Der perfekte Übergang zwischen packenden Taktik-Schlachten und zeitfressendem Basisaufbau lässt uns wohlwollend über die kleinen Fehler des Spiels hinwegblicken. Glückwunsch, **XCOM: Enemy Unknown**, zu einem verdienten Platz in der Strategieliste!

Borderlands 2: Mechromancer & Captain Scarlett and her Pirate's Booty


Die drei Fähigkeitenbäume der Mechromancer-Klasse erlauben unterschiedliche Spielstile.

Nur ein paar Wochen nach dem Release von **Borderlands 2** hat Entwickler Gearbox Software gleich zwei DLCs nachgelegt.

DLC #1: Mechromancer Pack
Dieses Mini-Add-on ergänzt **Borderlands 2** um eine fünfte Klasse: die Mechromancer-Göre Gaige. Ihre Spezialfähigkeit: Sie beschwört einen Roboter namens Deathtrap, der Feinde im Nahkampf zerlegt, auf Distanz Blitze verschießt und sogar den Schild der Heldin aufladen kann. Die Mechromancer-Talentbäume erlauben außerdem etwas mehr Spezialisierungen als die anderen **Borderlands**-Klassen, auch wenn manche Fähigkeiten fast schon etwas übermächtig erscheinen. Alles in allem eine coole Klasse, die das Heldenangebot sinnvoll erweitert. Wer **Borderlands 2** vorbestellt und damit den Premiere-Club-Zugang hat, der bekommt den **Mechromancer Pack** gratis als Download über Steam. Alle anderen müssen happige 10 Euro hinblättern.

DLC #2: Captain Scarlett and her Pirate's Booty
Das umfangreiche **Captain Scarlett**-Erweiterung bietet sechs neue Spielgebiete, die Sie über das Schnellreise-Terminal erreichen. Den neuen Zonen liegt ein stimmungsvolles Piraten-Setting zugrunde, Sie treffen also auf heruntergekommene Freibeuter und erkunden Wüstenbecken, in denen morsche Schiffsgerippe vor sich hinmodern. Passend dazu gibt's ein neues Fahrzeug: Der Sand-Skiff ist eine Art schwebendes Segelboot, das mit einer mächtigen Harpune bestückt ist und sich angenehm anders steuert als die typischen **Borderlands**-Vehikel. Nett! Dazu gibt es neue Waffen, 30 neue Quests, 8 Badass-Ränge und zusätzliche Raid-Bosse für hochstufige Spieler, damit kann man problemlos sechs bis zehn Stunden zubringen. Die Quests liefern zwar meist nur Standardkost in Form von Botengängen, aber als Zeitvertreib geht das in Ordnung. Hinzu kommen einige neue Gegnertypen, die zum Teil überraschend hart austeilen. Da der Schwierigkeitsgrad des DLCs an den eigenen Charakterlevel angepasst wird, können Spieler jeder Stufe das neue Gebiet betreten, auch nachdem man das Hauptspiel bereits durch hat. Schade: **Captain Scarlett** liefert zwar viel Inhalt, hebt aber leider nicht die Levelgrenze an und fügt dem Hauptspiel auch sonst keine neuen Features hinzu.

Für den **Captain Scarlett**-DLC, den Sie wie gewohnt über Steam bekommen, müssen Sie 10 Euro berappen. Alternativ können Sie auch für 30 Euro den **Borderlands 2 Season Pass** kaufen – darin enthalten ist nicht nur der **Captain Scarlett**-DLC, sondern auch die kommenden drei Erweiterungen, die im Laufe der nächs-

Felix meint:
Das Timing könnte kaum besser sein: Mittlerweile haben die meisten Spieler **Borderlands 2** durch, da kommt frischer Content wie gerufen. Der Piraten-DLC liefert zwar nix wirklich Neues, dafür aber ordentlich Umfang und ein nettes Setting. Davon gern mehr!


Der **Captain Scarlett**-DLC enthält neben dem Sand-Skiff als neues Fahrzeug auch frische Gegner in Piratenaufmachung.

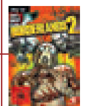
Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



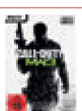
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

Call of Duty: Modern Warfare 2 – Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen

Publisher:	Activision
Wertung:	92

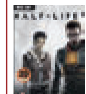
Call of Duty: Modern Warfare – Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt

Publisher:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.



Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)



Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87

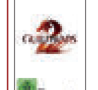
Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



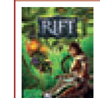
Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **DHdRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleine Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



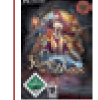
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: **Guild Wars 2** beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



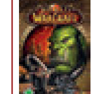
Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



Runes of Magic
Getestet in Ausgabe: 06/09
Runes of Magic ist quasi **World of Warcraft** für lau. Gute Quests, viele Möglichkeiten, seinen Charakter individuell zu gestalten, packende PvE- und PvP-Kämpfe, eine große Community und ständig neuer Content – eines der besten Gratis-MMORPGs.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Frogster
Wertung:	80



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte **Star Wars**-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannenden Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89


6%
RABATT!


PC Games
MIT TOP-VOLLVERSION
ARCANIA
GOTHIC 4
GAMESLOAD
VORTEILSAKTION
TEST DER PC-VERSION AUF 8 SEITEN
HITMAN
ABSOLUTION
CHRIS ROBERTS IST WIEDER DA!
STAR CITIZEN
SPIELE-TESTS AUF ÜBER 50 SEITEN
DISHONORED • XCOM: ENEMY UNKNOWN
FUSSBALL MANAGER 13 • WAR OF THE ROSES
WORLD OF WARCRAFT: MISTS OF PANDARIA
TORCHLIGHT 2 • CHAOS AUF DEPONIA U. V. M.
16


PC Games
Wissen, was gespielt wird

Meilensteine der Spielegeschichte TEIL 2

20 JAHRE PC Games Wissen, was gespielt wird 1992-2012

Von: Robert Horn/Marc Brehme/Viktor Eippert/Peter Bathge/ Felix Schütz/Stefan Weiß

So haben sich Grafik, Gameplay und Storytelling in den letzten 20 Jahren entwickelt: Wir beleuchten die Evolution der Computerspiele.

ACTION

ROLLENSPIELE

ADVENTURES

SPORT

In der vergangenen Ausgabe haben wir Sie an dieser Stelle gefragt, ob Sie sich noch an Ihr erstes Computerspiel erinnern und Sie mit den Antworten der Redaktionsmitglieder vertraut gemacht. Die gleiche Frage stellen wir Ihnen an dieser Stelle erneut. Aber nicht, weil wir an Gedächtnisverlust leiden, sondern weil dieses Spielerückblick-Special unserer Serie zu 20 Jahren PC Games so umfangreich geworden ist, dass wir es auf zwei Ausgaben aufteilen mussten. Es ist einfach unglaublich, wie viele tolle Spiele einem wieder ins Gedächtnis kommen, wenn man sich die Zeit nimmt, sich zwei Jahrzehnte zurückzuerinnern und die Jahre noch einmal Revue passieren lässt.

Die glorreichen Sechs

In PC Games 10/2012 präsentierten wir Ihnen die wichtigsten Spiele-Meilensteine aus den Genres Ego-Shooter, Mehrspieler-Shooter, Rennspiele, Echtzeit-, Aufbau- und Runden-Strategie und warfen wohlklingende Namen wie **Doom**, **Command & Conquer**, **Half-Life** und **Need for Speed** in die Leserrunde. In dieser Ausgabe dreht sich alles um aktuelle Perlen und Klassiker aus den Bereichen Adventure, Action-Adventure, Action-Simulation, Rollenspiel, Action-Rollenspiel und Sportspiele.

In unserem Rückblick erinnern wir diesmal an Klassiker wie **Alone in the Dark**, **Tomb Raider** oder Flashback, kämpfen uns durch **Assassin's Creed** und **Batman: Arkham Asylum** und erklären, warum wir tagelang an **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** knobelten. Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß auf unserer spannenden Reise in die Spielegeschichte!

Bewegte Bilder

Lassen Sie sich auch keinesfalls das zugehörige große Videospecial auf unserer Heft-DVD entgehen. Darin stellen wir jeweils die Top 3 der Leserwahl eines jedes Untergenres in bewegten Bilder vor – kommentiert von der Redaktion. ❑

AUF EXTENDED-DVD
- Videospecial

INHALT

20 Jahre PC Games

DIE JUBILÄUMSSERIE

AUSGABE 6/12: PC Games 10/92
Von den Entwürfen bis zur Erstausgabe: Die Geburtsstunde von PC Games

AUSGABE 7/12: Making of PC Games
Wir zeigen Ihnen ausführlich, wie eine Ausgabe der PC Games entsteht.

AUSGABE 8/12: Spielemacher: Designer, Studios, Publisher
Molyneux bis Microprose: Diese Legenden haben unser Hobby geprägt!

AUSGABE 9/12:
Hardware für PC-Spieler
Faszinierend: Wie Grafikkarten & Co. Technik UND Spieldesign vorantreiben

AUSGABE 10/12: Spiele-Meilensteine
Die besten Spiele der Genres Rennspiel, Strategie und Shooter – gewählt von Lesern und der Redaktion!

AUSGABE 11/12:
Spiele-Meilensteine, Teil 2
Die besten Spiele der Genres Sport, Rollenspiele, Action, Adventures – gewählt von Lesern und der Redaktion!

Rollenspiele

Sich als Held in fantastische Abenteuer stürzen, gegen fiese Monster bestehen, Dungeons erkunden und allerlei Welten retten – Rollenspiele gehören zu den Ur-Genres der digitalen Unterhaltung am PC. Bekannte Fantasy-Welten aus Pen&Paper-Vorlagen wie etwa **Das Schwarze Auge** oder **Dungeons & Dragons** visualisiert am Monitor zu erleben, damit ging für viele Spieler ein Traum in Erfüllung. Bestand dieser anfangs nur aus Strichen oder groben Pixeln mit piepsigem Sound aus den Boxen, sorgen moderne Rollenspiele für ein episches, cineastisches Spielerlebnis. Wir blicken auf viele Meilensteine zurück, die Rollenspieler in all den Jahren begeisterten.

Die Kellerkinder

Rechteckig angelegte Dungeons bestimmten den Heldenalltag der ersten Rollenspiele am PC.

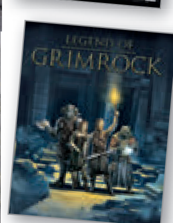
Papier und Bleistift gehörten in den Achtzigern und Neunzigern zur Grundausrüstung für PC-Abenteurer. Die Spielwelten damaliger Rollenspiele waren nichts anderes als überdimensionierte Brettspielfelder, auf denen man sich waagerecht und senkrecht Schritt für Schritt bewegte. Freie Kameradrehung, so etwas war Zukunftsmusik. In Party-Rollenspielen wie etwa den Serien **Wizardry** von Sir-Tech oder **Might and Magic** von New World Computing konnte man wochenlang Verliese und Dungeons erkunden und seine Charaktere leveln. Wer sich dabei keine Kartennotizen aufzeichnete, konnte schnell den Überblick verlieren. Doch bestand der Reiz gerade darin, die teils riesigen Labyrinthe zu meistern und seine Party Stufe um Stufe zu verbessern. Dass diese Art „Oldschool-Rollenspiel" auch heute noch Spaß macht, zeigte das Indie-Projekt **Legend of Grimrock**. Das finnische Studio Almost Human griff das altmodische Spielkonzept auf, packte es in ein modernes Grafikgewand und landete 2012 damit einen beachtlichen Erfolg. Auch das Kickstarterprojekt **Shaker: An Old School RPG** unter der Leitung von Brenda Brathwaite (**Wizardry**-Reihe) und Tom Hall (**Anachronox**) will in diese Kerbe schlagen. Schön, dass uns dadurch solch klassische Rollenspielerlebnisse erhalten bleiben.

MIGHT AND MAGIC 1986-2002



Die Teile 4 und 5 der **Might and Magic**-Reihe ließen sich miteinander zu einem Spiel verschmelzen, bekannt als **World of Xeen**.







LEGEND OF GRIMROCK 2012

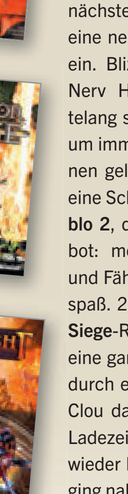
Für Jäger und Sammler

Monstergeschnetzeltes am laufenden Band und die Jagd nach besseren Items kennzeichnen Action-Rollenspiele. Diese sollten Sie auf jeden Fall kennen.

Das teuflische Vergnügen, „nur noch den nächsten Level zu spielen", läutete 1997 eine neue Ära im Genre der Rollenspiele ein. Blizzard traf mit **Diablo** exakt den Nerv Hunderttausender Spieler. Nächtelang schlug man sich durch die Levels, um immer wertvollere Ausrüstung für seinen geliebten Helden zu erhalten. Noch eine Schippe drauf legte Blizzard mit **Diablo 2**, das von allem einfach noch mehr bot: mehr Spielumfang, mehr Klassen und Fähigkeiten, mehr Items, mehr Spielspaß. 2002 erschien Teil 1 der **Dungeon Siege**-Reihe, darin scheuchte man gleich eine ganze Gruppe Helden im **Diablo**-Stil durch eine riesige Fantasy-Spielwelt. Der Clou dabei war, dass es praktisch keine Ladezeiten gab. Vom Wald in eine Höhle, wieder heraus, hinein in Gebäude – alles ging nahtlos ineinander über, was für eine glaubhafte Umgebung sorgte. Ein **Diablo** der Antike stellte **Titan Quest** dar, bei dem man seinen Charakter anhand zweier von acht möglichen Spezialisierungen zusammenstellte. Feste Klassen gab es nicht. Grafisch braucht sich **Titan Quest** auch heute noch nicht zu verstecken. **Diablo** in Comic-Grafik erwartete Sie in **Torchlight** und dessen aktuellem Nachfolger **Torchlight 2**. Obwohl es dem diabolischen Vorbild sehr ähnelt, besitzt es auch nette Eigenheiten, beispielsweise verfügt jede Klasse über ein Begleittier, das Ihnen von Anfang an zur Seite steht. Blizzard meldete sich erfolgreich mit einem durchgestylten **Diablo 3** im Mai 2012 zurück.







DIABLO 2 2000



▲ Selten wurden Spiele vom Hersteller so intensiv gepflegt wie **Diablo 2**. Selbst nach zehn Jahren erschien ein Patch, um die Balance noch weiter zu verfeinern.



DUNGEON SIEGE 2002

Im Finale von **Dungeon Siege** erwartete Sie ein mächtiger Drache.

▼ Dreist kopiert und doch irgendwie was Eigenes: Das aktuelle **Torchlight 2** ist ein tolles Action-RPG!



TORCHLIGHT 2 2012

Gestatten, Lord British

Entwickler Richard Garriott setzte sich mit einer Rollenspielreihe selber ein Denkmal. Heute düst er durchs All.

Zu den Klassikern im Rollenspielgenre zählt zweifelsohne die **Ultima**-Reihe von Richard Garriott. Beginnend mit einer kaum als solche zu bezeichnenden Grafik in Form von Strich-Labyrinthen und -Monstern, schuf der amerikanische Entwickler eine zunehmend imposanter werdende Rollenspielwelt. Die **Ultima**-Titel spiegeln sehr gut den technischen Fortschritt der Computerspiele wider und brachten so manchen PC-Spieler um sein Erspartes. Denn wer anno 1993 ein ruckelfreies **Ultima 7: Teil 2 – Serpent Isle** erleben wollte, benötigte einen High-End-PC. Im Mittelpunkt des Abenteuergeschehens steht die Hauptfigur, der Avatar, der als tugendhafter, gerechter Held in der Welt von Britannia für Recht und Ordnung zu sorgen hat. **Ultima**-Schöpfer Garriott stellte sich gerne als Lord British, die Königsfigur in der Spielwelt, dar. Weniger königlich dagegen fiel der letzte PC-Auftritt der Serie aus. **Ultima 9: Ascension** musste für den deutschen Markt um einige Monate verschoben werden, da die US-Fassung nur so vor Fehlern und technischen Mängeln strotzte. Aus heutiger Sicht mag man die horrenden Hardware-Anforderungen angesichts der gezeigten Grafik kaum nachvollziehen. Ob es je eine Fortsetzung der Saga geben wird, ist fraglich, da Garriott sich der realen Raumfahrt verschrieben hat.



◀ Mit **Ultima 9** machte die Rollenspielreihe erstmals den Vorstoß in eine echte 3D-Umgebung, allerdings waren die Hardware-Anforderungen gigantisch hoch.

▼ Die ersten **Ultima**-Spiele stammen noch aus den Achtzigern.

◀ **Ultima 7** erschien in zwei Teilen und gilt für viele Fans als bester Abschnitt der Serie.

Deutsche Gemütlichkeit

Das renommierte deutsche Pen&Paper-Rollenspiel Das Schwarze Auge erwachte mehrfach am PC zum Leben.

Vor 20 Jahren piepste und quäkte es aus dem PC-Lautsprecher, als pixelige Magier den Orks, genannt Schwarzpelze, mit „Fulminictus" oder „Plumbumbarum" zu Leibe rückten. Wie, Sie verstehen nur Bahnhof? Diese zwei Zaubersprüche gehörten zum Repertoire der Rollenspielreihe **Das Schwarze Auge**, das mit **Die Schicksalsklinge** den Auftakt einer erfolgreichen Trilogie erfuhr. Entwickler attic versuchte, das beliebte Pen&Paper-Regelwerk akkurat auf dem PC umzusetzen. Fans des Genres gefiel die liebevoll gestaltete Umsetzung der mittelalterlichen Fantasywelt Aventurien sehr gut, sodass auch der Nachfolger **Sternenschweif** und der abschließende Teil **Schatten über Riva** auf vielen deutschen Rollenspiel-PCs zu Hause war. Neu aufgelegte CD-ROM-Versionen boten gegenüber den Floppy-Disk-Varianten zusätzliche Sprachausgabe und einen digitalen Soundtrack. Erst 2008 gab es für PC-Rollenspieler eine Rückkehr nach Aventurien. Das liebevoll inszenierte **Das Schwarze Auge: Drakensang**, entwickelt vom Berliner Team Radon Labs, fing die Atmosphäre der Pen&Paper-Vorlage sehr gut ein. Noch einen Tick besser spielte sich der Nachfolger **Drakensang: Am Fluss der Zeit**, der vor allem durch seine stimmigen Quests und hervorragende Sprecher brillierte.



▲ Mit einem eher behäbigen Kampfsystem, aber jeder Menge DSA-Flair und einer liebevoll gestalteten Spielwelt überzeugte **Drakensang** im Test.

◀ Die **Nordlandtrilogie** lässt sich heutzutage nur noch mithilfe eines simulierten DOS-Systems, zum Beispiel mit Dosbox, auf Windows-PCs spielen.

DIE TOP 5* UNSERER LESER

 **The Elder Scrolls 5: Skyrim:** Seit seiner Veröffentlichung im November 2011 ist **Skyrim** der Favorit der Leser.

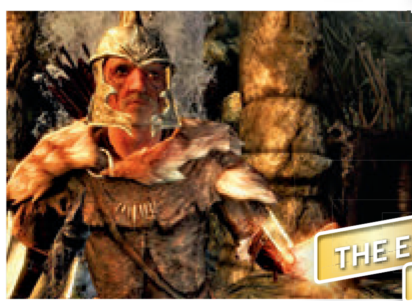
 **Dragon Age: Origins:** Biowares epische Geschichte überzeugt bis heute.

 **Gothic 2:** Der zweite Auftritt des namenlosen Helden ist nach wie vor beliebt.

 **Fallout 3:** Das postapokalyptische Setting gefällt unseren Lesern sehr gut.

 **Diablo 2:** Trotz des aktuellen dritten Teils ist Teil 2 bei unseren Lesern beliebter.

*Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 01.10.2012



STEFAN WEISS ERINNERT SICH:



1994 startete Bethesda mit **Arena** eine der erfolgreichsten Rollenspielreihen auf dem PC. **Daggerfall**, **Morrowind**, **Oblivion** und zuletzt das am 11.11.2011 erschienene **Skyrim** zählen zu den ganz großen Vertretern im Genre. Größtmögliche spielerische Freiheit und riesige Fantasywelten kennzeichnen die Serie. Dass **The Elder Scrolls** seit **Morrowind** zu den Lieblingen unserer Leser gehört, liegt sicher auch an der aktiven Community. Bethesda war schlau genug, seit Teil 3 die jeweils zum Spiel gehörenden Mod-Tools bereitzustellen. Der jüngste Spross, **Skyrim**, blüht geradezu auf, was Verbesserungen und Erweiterungen angeht. Was unsere Leser so sehr an **Skyrim** schätzen, sind die erstklassig inszenierten Drachenkämpfe und die stimmige Atmosphäre der Spielwelt Himmelsrand.

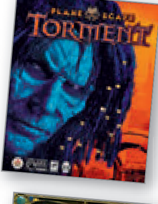
Die Vergessenen Reiche!

Das Rollenspielsystem Advanced Dungeons & Dragons wurde so oft wie kein Zweites in PC-Spielen umgesetzt.



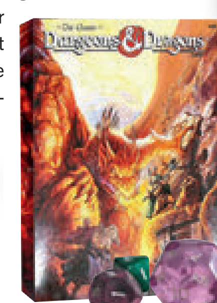


Die „Forgotten Realms“, die Vergessenen Reiche, stellen ein riesiges Fantasy-Multiversum dar, das wohl jedem Pen&Paper-Rollenspieler schon einmal begegnet sein dürfte. Das gilt auch für die PC-Umsetzungen, die in zahlreichen Spielen den Stempel **AD&D** tragen. Zu DOS-Zeiten versoftete Hersteller SSI erstmals die **AD&D**-Fantasy-Welt mit **Eye of the Beholder**, einem typischen Dungeon-Abenteuerspektakel. Den größten Beitrag zur Verbreitung der Vergessenen Reiche lieferte jedoch Bioware. Die Kanadier schufen mit der **Baldur's Gate**-Reihe einen Klassiker im Genre, der bis heute zu den besten Partyrollenspielreihen mit Iso-Perspektive zählt. Wer das erste **Baldur's Gate** verpasst haben sollte, darf sich auf das Remake freuen, das im November 2012 erscheinen soll. Taktisch höchst fordernd gestaltete sich die **Icewind Dale**-Reihe, die ebenfalls Iso-Perspektive bot, den Fokus aber nicht auf die Geschichte, sondern auf die Kämpfe legte. Mit **Neverwinter Nights** hielt dann echte 3D-Grafik Einzug in die Vergessenen Reiche. Die Kämpfe blieben taktisch und ließen sich per Tastendruck pausieren. Mehrere Add-ons und die immer noch aktive Mod-Community boten und bieten Quest-Nachschub. Auch **Planescape Torment** spielt im Multiversum der Vergessenen Reiche und bietet erstklassige RPG-Kost mit morbidem Flair. Für viele Fans ist es bis heute ein echter Geheimtipp.









Advanced Dungeons & Dragons



▶ Die **Neverwinter Nights**-Serie präsentierte sich in schicker 3D-Grafik. Dank des im Spiel enthaltenen Editor-Tools ließen sich leicht eigene Abenteuer erstellen.

▼ Mit schlichter Grafik startete die Rollenspielreihe **Eye of the Beholder** auf Amiga und PC.





▶ **Planescape Torment** spielt in mystischen Zwischen- und Totenreichen mit bizarrem Quest-Design. Nicht jedermanns Sache, aber erstklassig umgesetzt.

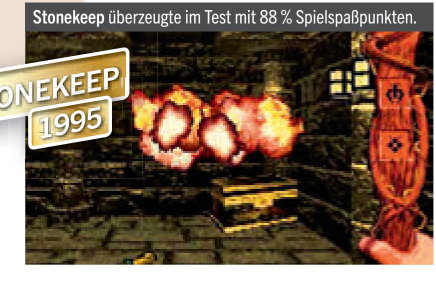
◀ Die Pen&Paper-Vorlage **Dungeons & Dragons** ist der Urvater vieler toller PC-Rollenspiele in den letzten 20 Jahren.



Die Video-Fetischisten

Die CD-ROM als Standard-Datenträger in den Neunzigern erlaubte großzügige Videosequenzen in Rollenspielen.

Stonekeep überzeugte im Test mit 88 % Spielspaßpunkten.



Rollenspieler der mittleren und späten Neunziger wurden zunehmend mit aufwendigen Videosequenzen in ihren PC-Spielen verwöhnt. Damit ließ sich die Visualisierung der erzählten Geschichten eindrucksvoller darstellen als mit gezeichneten Grafiken. Es wurde regelrecht Mode, mehr oder weniger gute Schauspieler einzusetzen und diese vor gerenderten Szenen agieren zu lassen: ein teures Unterfangen. So verschlang zum Beispiel alleine das Intro-Video zu **Stonekeep** satte 500.000 US-Dollar. Das Spiel überzeugte aber auch inhaltlich, verfügte beispielsweise über Automapping und ein sanftes Scrolling beim Laufen. Auch der zweite Teil der **Lands of Lore**-Reihe, **Götterdämmerung**, enthielt auf seinen vier CDs zahlreiche solcher Renderfilmchen. Außerdem kam in dem Spiel echte 3D-Grafik zum Einsatz, die dank eines Patches schließlich auch 3D-Beschleunigerkarten unterstützte.

LANDS OF LORE 2
1997

Reale Schauspieler, die vor PC-Grafiken agierten – eine Modeerscheinung der 90er.

Der Asia-Teller

Manga-Abenteuer auf dem PC? Die Final-Fantasy-Reihe machte es möglich.

Die japanische Rollenspielreihe **Final Fantasy** feierte seit Beginn ihres Bestehens große Erfolge auf der PlayStation. Mit Teil 7 wagte Publisher Eidos auch den Sprung ins PC-Lager. Mit Erfolg – **Final Fantasy 7** gilt als eines der einflussreichsten Spiele in der digitalen Unterhaltung. Außerdem sagt man ihm nach, es habe Mangarollenspielen ermöglicht, eine Marktnische außerhalb Japans zu finden. So wurden bis zum Jahr 2006 knapp zehn Millionen Exemplare des Spiels (plattformübergreifend) verkauft. Neben einer riesigen Spielwelt verblüffte das Abenteuer vor allem durch seine spektakulär inszenierten Bosskämpfe, in denen bildschirmfüllende Gegner zu besiegen waren. Der hohe taktische Anspruch und die Vielzahl an Charakteren sorgten für reichlich Abwechslung beim Spielen. Zum 25. Geburtstag der Rollenspielreihe erschien zudem eine leicht überarbeitete PC-Version des erfolgreichen siebten Teils. Die Verbesserungen halten sich aber in Grenzen und dürften wohl eher nur Liebhaber des Klassikers interessieren. Der Nachfolger, **Final Fantasy 8**, erschien ebenfalls für den PC, konnte aber trotz Technikverbesserungen nicht an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen.

FINAL FANTASY 7
1998



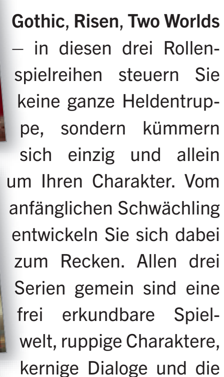
Final Fantasy 7 bot spannende, taktisch herausfordernde Kämpfe und massig viel Spielumfang.

FINAL FANTASY 8
2000



Teil 8 der Spielreihe bot erstklassige Grafik, gepaart mit exzellenten Zwischensequenzen.



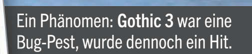


Solokarrieren

Keine Lust auf ganze Heldenpartys? Dann hätten wir was für Sie!

Gothic, **Risen**, **Two Worlds** – in diesen drei Rollenspielreihen steuern Sie keine ganze Heldentruppe, sondern kümmern sich einzig und allein um Ihren Charakter. Vom anfänglichen Schwächling entwickeln Sie sich dabei zum Recken. Allen drei Serien gemein sind eine frei erkundbare Spielwelt, ruppige Charaktere, kernige Dialoge und die Möglichkeit, sich einer von mehreren Fraktionen anzuschließen. Trotz der stets vorhandenen Bugs in der **Gothic**-Reihe gehört die Serie zu den Lieblingen unserer Leser. Dazu dürften auch die zahlreichen Fan-Patches und Mods beigetragen haben. Ebenfalls von Piranha Bytes entwickelt, schlagen **Risen** und Teil 2, **Dark Waters**, in die gleiche Rollenspielkerbe. Letzteres setzt mit seinem Piraten- und Voodoosetting neue Akzente. Die beiden **Two Worlds**-Spiele machten sich ähnliche Spielmechaniken wie **Gothic** und **Risen** zunutze und überzeugten vor allem in technischer Hinsicht. Die fantastischen Spielwelten, die Entwickler Reality Pump auf den Monitor zauberte, zählen bis heute definitiv zu den schönsten im Genre.





Ein Phänomen: **Gothic 3** war eine Bug-Pest, wurde dennoch ein Hit.



Musketen, Piraten und Voodoo: **Risen 2** hebt sich deutlich vom typischen **Gothic** ab.









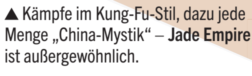
Best of Bioware

Wir gehen jede Wette ein, dass Sie als Rollenspieler mindestens einen Titel der kanadischen Entwickler besitzen!

Jenseits der **AD&D**-Perlen (siehe Abschnitt „Die Vergessenen Reiche" auf der linken Seite), bescherte uns Bioware weitere Top-Rollenspiele. **Star Wars: Knights of the Old Republic** ist bis heute ein Meilenstein: Taktische Kämpfe sowie erstklassiges Quest- und Charakterdesign machen den betagten Genrevertreter auch heute noch spielenswert. Mit **Jade Empire** wagte Bioware einen Ausflug in ein fiktives Fernost-Szenario. Ursprünglich für die Xbox entwickelt, erschien 2007 eine für den PC angepasste Fassung. Die Stärken des Spiels sind seine künstlerische Umsetzung und die erstklassige Sprach- und Musikausgabe. Wer auf Science-Fiction und viel Action steht, bekommt mit der **Mass Effect**-Trilogie reichlich Kost, Fantasy-Puristen greifen zu **Dragon Age**. Allerdings setzten beide Serien immer mehr auf Action, was klassische Rollenspieler verärgerte.



▲ Kämpfe im Kung-Fu-Stil, dazu jede Menge „China-Mystik" – **Jade Empire** ist außergewöhnlich.



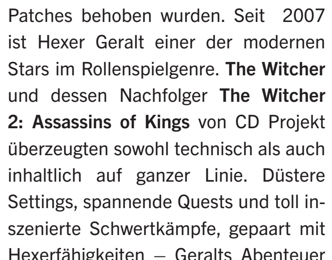
▼ Für viele Spieler ist **KotOR** neben **Baldur's Gate 2** eins der besten Bioware-Rollenspiele.



Zum Gruseln gut

Vampire statt Elfen und Dämonenjäger statt Waldläufer – bei diesen Rollenspielen bekommen Sie Gänsehaut.

Im Jahr 2000 erschien mit **Vampire: Die Maskerade – Redemption** ein Rollenspiel der etwas anderen Art. In der Rolle des Kreuzritters Christopher, der zum Vampir mutiert, erlebten Sie actionreiche Kämpfe. Bis zu vier Charaktere durfte Ihre Gruppe enthalten, dazu über 60 Vampirsprüche und ein Handlungsbogen, der vom Mittelalter bis in die Moderne reichte: **Redemption** bot gute Unterhaltung. Der zweite Teil **Bloodlines** toppte das vampirische Rollenspielerlebnis, litt aber unter einer Vielzahl an Bugs, die dank Community-Patches behoben wurden. Seit 2007 ist Hexer Geralt einer der modernen Stars im Rollenspielgenre. **The Witcher** und dessen Nachfolger **The Witcher 2: Assassins of Kings** von CD Projekt überzeugten sowohl technisch als auch inhaltlich auf ganzer Linie. Düstere Settings, spannende Quests und toll inszenierte Schwertkämpfe, gepaart mit Hexerfähigkeiten – Geralts Abenteuer sind ein Garant für gute Rollenspielunterhaltung unserer Zeit.





Makaberes Design mit viel Rollenspieltiefe: **Vampire Bloodlines** gehört definitiv zu den besten RPGs.



Hexer Geralt scharte im Handumdrehen eine riesige Fangemeinde um sich – zu Recht!



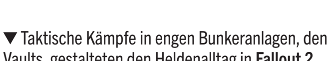
Endzeit und Cyberpunk

Mutanten, Implantate, Psi-Kräfte, atomarer Holocaust – auch mit diesen Themen beschäftigen sich Rollenspiele.

„Krieg bleibt immer gleich", so lautet der Slogan, der sich durch die **Fallout**-Reihe zieht. In einer von atomarer Zerstörung geprägten Spielwelt dürfen Rollenspieler seit 1997 Abenteuer erleben. Entwickler Black Isle Studios setzte bei **Fallout** und dem 1998 folgenden **Fallout 2** auf rundenbasierte Kämpfe und eine klassische Iso-Ansicht. Der dritte Teil, von Bethesda entwickelt, führte zwar jede Menge Ego-Shooter-Elemente ins postapokalyptische Spektakel ein, besaß aber immer noch mehr als genügend Rollenspielinhalte und versprühte jede Menge typisches **Fallout**-Flair. **Fallout: New Vegas**, von Obsidian Entertainment entwickelt, blieb dieser Linie treu. Fans von Cyberpunk-Szenarien durften im Jahre 2000 jubeln. Als Entwickler Ion Storm unter Leitung von Warren Spector **Deus Ex** fertigstellte, war damit ein actionlastiger Rollenspielklassiker geboren. **Deus Ex** bot eine Vielzahl an clever durchdachten Lösungsmöglichkeiten, um die anstehenden Aufgaben zu meistern. Elf Jahre später kehrte **Deus Ex** mit Teil 3, **Human Revolution**, zu alter Stärke zurück, nachdem der zweite Teil **Invisible War** enttäuschte, da er kaum Rolleninhalte bot.







▼ Taktische Kämpfe in engen Bunkeranlagen, den Vaults, gestalteten den Heldenalltag in **Fallout 2**.



▼ **Deus Ex** von Warren Spector ist nach wie vor ein echtes Kultspiel.



Online-Rollenspiele

Instanzen, Crafting, Raid-Inhalte, Questen, PvP-Inhalte – in keinem anderen Genre treffen so viele unterschiedliche Interessen aufeinander. Online-Rollenspiele sind vielschichtig, individuell und meistens nie fertig, wenn sie auf den Markt kommen. Als Spieler wächst man mit seiner Online-Welt mit, freut sich wie ein Schneekönig, wenn es neue Inhalte oder Verbesserungen gibt. Egal ob Abo- oder Free2Play-Modell, zusammen mit Gleichgesinnten großartige Online-Abenteuer zu erleben, ist aus der heutigen PC-Unterhaltung einfach nicht mehr wegzudenken.

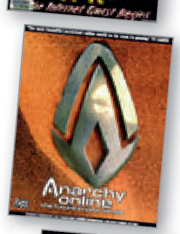
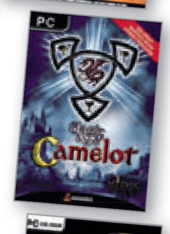
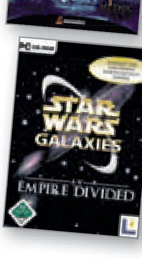
Die Ersten ihrer Art

Als Flatrates in Deutschland noch selten und teuer waren, entdeckten Spieler die ersten Online-Welten für sich.

Als eines der ersten Online-Rollenspiele öffnete **Meridian 59** im Jahr 1997 in Deutschland seine Pforten. Grafisch schon zum Release veraltet, zog es dennoch Tausende Spieler an. Auch **Ultima**-Schöpfer Richard Garriott erkannte das riesige Potenzial, Hunderte von Spielern auf einem Server agieren und gemeinsame Abenteuer zu erleben zu lassen. Mit **Ultima Online** war es den Spielern möglich, einen digitalen Wirtschaftskreislauf ins Leben zu rufen. Spieler stellten Gegenstände her, die von anderen Spielern oder auch NPCs gekauft wurden. **Ultima Online** erfreute sich großer Beliebtheit – bot es doch auch viel soziales Rollenspiel. So gab es etliche Spieler-Hochzeiten, die im Spiel abgehalten wurden, mit richtiger Zeremonie, Hochzeitsgästen und allem Drum und Dran. Sowohl **Meridian 59** als auch **Ultima Online** darf man als Wegbereiter des erfolgreichen Genres bezeichnen. **Everquest**, von Sony veröffentlicht, erweiterte 1999 das Online-Rollenspiel-Angebot. Jede Menge Klassen, Raid-Inhalte und ein komplexes Crafting-System begeisterte die Spieler. Fans futuristischer Settings wurden ab 2001 mit **Anarchy Online** bedient, das zunächst jedoch eine hoffnungslose Bug-Baustelle war. **Star Wars: Galaxies** machte seine Sache besser und bot tolles **Star Wars**-Feeling. Wer eher auf ausgiebige Spieler-gefechte (PvP) stand, für den war **Dark Age of Camelot** lange Zeit die erste Adresse.


Ultima-Erfinder Garriott ebnete den Weg für MMORPGs.





Als Untertan eines von drei Reichen im Spiel zogen Sie in **DAoC** in die PvP-Schlacht.



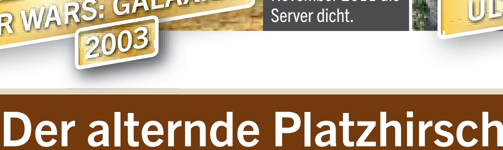
Sony machte im November 2011 die Server dicht.



„Bis dass der Tod euch scheidet." –Spieler-Hochzeiten gab es zuhauf in **Ultima Online**.



Hersteller Funcom veröffentlichte mit **Anarchy Online** ein völlig unfertiges Spiel. Erst viele Patches später machte es Spaß.



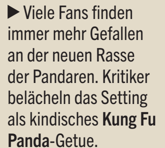
Der alternde Platzhirsch






Blizzards Einstieg ins Genre der Online-Rollenspiele löste einen regelrechten Boom aus, der bis heute anhält.

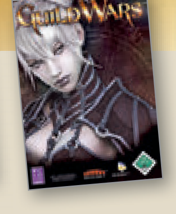
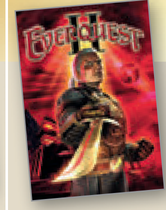
Als 2005 die Server zum Start von **World of Warcraft** hochfuhren, kam es zu den wohl längsten Warteschlangen in der Spielegeschichte. Innerhalb kürzester Zeit tummelten sich Millionen Spieler in der bis dahin nur aus dem Strategiebereich bekannten Fantasy-Welt Azeroth. **World of Warcraft** machte Online-Rollenspiele endgültig salonfähig. Selbst bekannte Schauspieler waren sich nicht zu schade, in Werbespots für Blizzards Hit aufzutreten. Die Entwickler schafften es, Einsteigerfreundlichkeit mit zunehmender Komplexität nahezu perfekt zu kombinieren. Die Add-ons **Burning Crusade** (2007) und **Wrath of the Lich-King** (2008) sorgten für anhaltend hohe Spielerzahlen. **Cataclysm** krempelte 2010 die Spielwelt komplett um. Inzwischen muss Blizzard sinkende Abonnentenzahlen hinnehmen, ist aber nach wie vor der Spitzenreiter im Genre. Wie lange das jüngste Add-on, **Mists of Pandaria**, für zufriedene Spieler sorgen wird, bleibt abzuwarten. Fakt ist, MMORPGs wären ohne **WoW** nicht dort, wo sie heute sind.


▶ Viele Fans finden immer mehr Gefallen an der neuen Rasse der Pandaren. Kritiker belächeln das Setting als kindisches **Kung Fu Panda**-Getue.





Bewährte Alternativen


Im Laufe der Jahre entstanden qualitativ hochwertige Online-Rollenspielwelten, die auf Ihren Besuch warten.

Everquest 2 zählt seit 2004 zu den Klassikern im Online-Rollenspiel-Genre. Seit seiner Veröffentlichung wandelte es sich vom stark gruppenorientierten Spiel hin zum Mix aus Solo- und Gruppeninhalten. Mit bislang achtzehn erschienenen Erweiterungen zählt es heute zu den umfangreichsten Vertretern im Genre. **Everquest 2** gilt obendrein als Vorreiter in Sachen frei konfigurierbare Benutzeroberfläche. Actionreiche PvP-Gefechte, dazu ein originelles Klassen- und Fähigkeitensystem: NCSofts **Guild Wars** überzeugte von Beginn an viele Spieler, vor allem weil man keine Abogebühren zu bezahlen brauchte. Spiel kaufen, installieren, loslegen, fertig. Der aktuelle Nachfolger **Guild Wars 2** zeigt eindrucksvoll, wie ein modernes MMORPG aussehen muss. Zufällig auftretende Events, die sich auf die Spielwelt auswirken, stehen im Mittelpunkt von **Rift**. Deren Macher scheuten sich nicht, offen zuzugeben, sich quasi von allen MMORPGs die Rosinen herauszupicken. Wer hingegen auf eine faszinierende, voll vertonte Einzelspieler-Geschichte steht, der darf sich bei **Star Wars: The Old Republic** wohlfühlen, das demnächst zum Free2play-Spiel gewandelt wird.



▶ **Rift** vereint viele Features anderer MMORPGs und garniert sie mit Events.



Packende Action, riesige Spielwelt, tolle Klassen – **Guild Wars 2** rockt einfach die Hütte.

Star Wars: The Old Republic war zwar am Ende doch nicht die erhoffte Spieloffenbarung, seine Stärke ist jedoch klar der Storymodus.



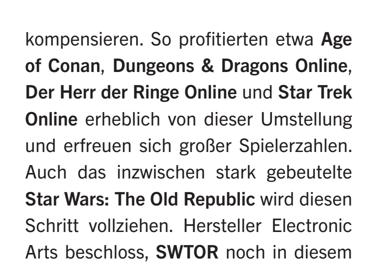
Ein in die Jahre gekommener Klassiker des Genres.

Das Free2Play-Phänomen



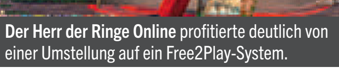



Wieso monatliche Abogebühren zahlen, wenn es doch auch kostenlose Alternativen gibt? Oder gibt es einen Haken?



Das 2009 erschienene **Runes of Magic** überraschte mit seinem Bezahlmodell, das von der klassischen Abo-Variante Abschied nahm. Jeder Spieler durfte das Spiel kostenlos nutzen, solange er wollte. Ein im Spiel integrierter Shop, in dem man sich temporäre Verbesserungen gegen bare Münze kaufte, war der Schlüssel zum finanziellen Erfolg. Mikrotransaktion hieß das Zauberwort. **Runes of Magic** räumte mit dem Vorurteil auf, dass kostenlose Spiele inhaltlicher Müll seien, bot es doch alles, was ein zünftiges MMORPG braucht. Seitdem sind etliche andere MMORPGs diesem Beispiel gefolgt, vor allem um sinkende Spielerzahlen zu kompensieren. So profitierten etwa **Age of Conan**, **Dungeons & Dragons Online**, **Der Herr der Ringe Online** und **Star Trek Online** erheblich von dieser Umstellung und erfreuen sich großer Spielerzahlen. Auch das inzwischen stark gebeutelte **Star Wars: The Old Republic** wird diesen Schritt vollziehen. Hersteller Electronic Arts beschloss, **SWTOR** noch in diesem Jahr zum Free2Play-Titel zu machen.





Der Herr der Ringe Online profitierte deutlich von einer Umstellung auf ein Free2Play-System.



Auch im **Star Trek**-Universum war die Free2Play-Anpassung die Rettung vor dem Aus.

DIE TOP 5* UNSERER LESER


World of Warcraft: Blizzards Goldesel ist nach wie vor das Top-Online-Rollenspiel unserer Leser.


Guild Wars 2: Langsam wird es eng für den derzeitigen Throninhaber **WoW**.


Der Herr der Ringe Online: Wer auf Tolkiens Mittelerde steht, ist hier gut versorgt.


SWTOR: Trotz des eher bescheidenen Endgame-Contents ein tolles Erlebnis


EVE Online: Komplexes, aber motivierendes Weltraum-MMORPG

* Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 01.10.2012



Nischenperlen und (Asia-)Exoten

Abseits der großen Namen erschienen etliche Titel, die bei der Betrachtung des Genres nicht fehlen dürfen.

Seit 2003 düsen Piloten durchs gigantische All von **EVE Online**. Stetige Verbesserungen und Erweiterungen machen es zum Geheimtipp für Weltraumfans. Von **Guild Wars**-Hersteller NCSoft erschien 2008 **Aion**, in dem die Spieler mit engelsgleichen Flügeln durch die Welt reisen. Besonderen Wert legten die Entwickler auf die grafische Darstellung. Ebenfalls eine optische Augenweide stellt das in Korea entwickelte **Tera** dar, das seit Mai 2012 in Deutschland spielbar ist. Die Besonderheit von **Tera** ist das Kampfsystem, das eher wie in einem Ego-Shooter funktioniert, sprich der Spieler muss sein Ziel genau anvisieren und im richtigen Moment den Angriff oder Zauber auslösen. Automatik-Angriffe, wie sonst im Genre üblich, gibt es nicht. Mit einem erfrischend düsteren Zombie- und Horrorsetting ging **The Secret World** von Funcom dieses Jahr an den Start. Keine Stufenaufstiege der Charaktere, dafür ein komplexes Fertigkeiten- und innovatives Questsystem, bei dem man richtige Detektivarbeit leisten muss, machen das Spiel einzigartig.

Action

Uuuund … Action! Geht man einzig nach der Definition dieses Genres, fordern Actionspiele überwiegend die Geschicklichkeit und Reaktionsschnelligkeit des Spielers. Wie kaum ein anderes Genre haben sich Actionspiele in den vergangenen zwanzig Jahren weiterentwickelt. Durch neue Spielelemente haben sich die Gewichtungen im Gameplay verschoben, neue Schwerpunkte wurden gesetzt. Wir haben uns deshalb entschieden, in unserem Special stärker zu differenzieren und stellen Ihnen Untergenres wie Action-Adventures und Action-Simulationen jeweils in separaten Rubriken vor.

Die großen Namen

Einige Spieleserien begeistern nicht nur seit zwanzig Jahren die Fans, sondern haben sogar neue Untergenres geschaffen.

Die **Thief**-Reihe gilt gemeinsam mit **Metal Gear Solid** und **Tenchu: Stealth Assassins** als Begründer des Schleich-Shooters. Seit dem ersten **Thief** (**The Dark Project**, 1998) spielen Sie darin Meisterdieb Garrett, der seine Aufträge nur erfüllen konnte, wenn er Pfeile (u. a. Wasser, Moos, Lärm, Gas) taktisch klug einsetzte. Erregte er bei seinen Diebeszügen Aufsehen, war die Mission meist vorbei. Fans des Spiels verziehen aufgrund des neuen Gameplay-Konzepts auch die etwas veraltete Grafik. Nach **Thief 2: The Metal Age** und **Thief 3** (2004), das mit neuen Spielelementen teilweise an die **Splinter Cell**-Reihe erinnerte, war erst einmal Schluss. Obwohl Eidos Montreal bereits im Mai 2009 **Thief 4** ankündigte, sind Infos oder gar Bilder dazu bisher Mangelware.

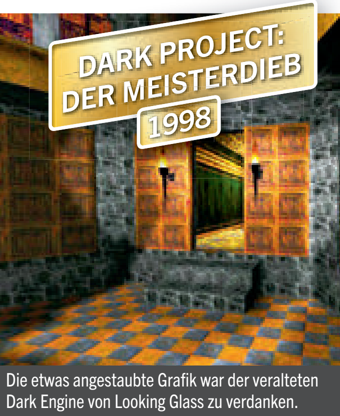
Ein berühmter Auftragskiller im schwarzen Anzug treibt ebenfalls seit mehr als einem Jahrzehnt sein Unwesen in digitalen Videospielwelten. Eidos' **Hitman**-Serie, die 2000 mit **Codename 47** begann und mit bis dahin unbekannter Bösartigkeit und spielerischer Freiheit glänzte, stellen wir in unseren Meisterwerken auf Seite 124 ausführlich vor und testen auch den aktuellen Teil **Hitman Absolution** (S. 40). Spricht man über Kollegen von Meisterdieb Garrett und Hitman, fallen unter Garantie auch die Namen Solid Snake und Sam Fisher. Die **Metal Gear Solid**-Spiele um Geheimagent Snake stammen vom japanischen Hersteller Konami und sind auch auf Konsolen zu Hause. Bester Teil der Serie ist für uns **Metal Gear Solid 2: Substance**. In dieser überarbeiteten Version des zweiten Teils, die 2003 für PC erschien, behielt Konami das Spielprinzip des möglichst unbemerkten Agierens bei, als Neuerung konnten Sie nun aber auch Gegenstände in der Ego-Perspektive benutzen sowie Gegner bedrohen und einschüchtern. Wozu? Um Hundemarken zu ergattern, die spezielle Ausrüstungsgegenstände freischalteten. Sam Fishers bester Freund ist der Schatten. Wenn der Geheimagent der amerikanischen NSA in **Tom Clancy's Splinter Cell** leise im Schatten agierte, konnte er im Kampf gegen den Cyberterrorismus am effektivsten zuschlagen. Für den innovativen und abwechslungsreichen Schleich-Shooter mit dichter Atmosphäre vergaben wir 2003 satte 90 Spielspaßpunkte.



Eine modifizierte Unreal Engine ermöglichte eine detaillierte Darstellung von Schatten und ermöglichte so eine neue Art der Deckung.



Erstmals spielten Sie keinen strahlenden Helden mehr, sondern einen fiesen Auftragskiller.



Die etwas angestaubte Grafik war der veralteten Dark Engine von Looking Glass zu verdanken.

Abgedreht und farbenfroh

Ja, es gab auch Actionspiele, die nicht bierernst oder düster waren, sondern durchaus für witzige Stimmung sorgten.

Mit genialem Humor, toller Grafik, einem Schuss Sex und jeder Menge Blut schlug **Heavy Metal: F.A.K.K. 2** (2000) genau in diese Kerbe. Auch in **Just Cause** (2006) und **Just Cause 2** (2010) flogen nicht nur die Fetzen, sondern auch die markigen Sprüche von Rico Rodriguez. Die berühmten Bausteine mit den vier Buchstaben erwachten in farbenfrohen und witzigen Spielen wie **Lego Batman 2: DC Super Heroes** und **Lego Star Wars: The Complete Saga** zum Leben und auch in **Rayman 2: The Great Escape** ging es quietschbunt hüpfend zur Sache. **Overlord** konnte da weder farblich noch stimmungstechnisch mithalten. Im Titel von Codemasters kämpften Sie als Bösewicht in einer Fantasywelt gegen Helden und mussten die Welt unterwerfen. Mit 94 Punkten bei PC Games war **MDK** von Shiny Entertainment eines der besten Spiele 1997 und eines der innovativsten Actionspiele seinerzeit. Trotz sehr guter Kritiken fand **MDK** nur wenig Käufer, was an der abgedrehten Spielwelt und dem sehr speziellen, skurrilen Humor gelegen haben dürfte. Dennoch kam 2000 ein Sequel – allerdings von Bioware.

◀ Die arm- und beinlose Spielfigur Rayman wurde vom Franzosen Michel Ancel (**Beyond Good & Evil**) entwickelt.



Es gab viele Mutmaßungen, wofür der Titel **MDK** stand. Viele Spieler glaubten irrtümlich an „Murder Death Kill", korrekt war aber „Max, Dr. Hawkins, and Kurt" – die Namen der Hauptcharaktere.

Die Ernsten und Düsteren

Mächtig gewaltig, düster, ernst oder voller Horror. So präsentierten sich einige Action-Vertreter – und waren damit überaus erfolgreich.

Lange bevor **Dead Space** Spieler das Fürchten lehrte, indem es sie als Isaac in ein havariertes Raumschiff und in den Kampf gegen Dunkelheit und ekelhafte Monster schickte, ballerte sich die tragische Figur **Max Payne** durch einen Film noir der Computerspiele. Im gleichnamigen Spiel übernahmen Sie die Rolle eines Polizisten, der sich auf einen Rachefeldzug begibt, nachdem seine Frau und sein Kind ermordet wurden, und dabei in einen Sumpf aus Korruption gerät. Wegweisend für Spiele war damals die Einführung der Bullet Time, einer Zeitlupe, die das Spielgeschehen deutlich verlangsamte und die Ballereien somit atmosphärischer gestaltete – eine Funktion, die später von vielen anderen Titeln übernommen wurde. Mit **Mafia** gelang es dem tschechischen Entwicklerstudio Illusion Softworks, 2002 den Award „Spiel des Jahres" bei PC Games abzustauben. Die Geschichte um Tommy Angelo, der in den 30er-Jahren zwischen die Fronten zweier Mafia-Familien gerät, begeisterte durch ihre Atmosphäre, Grafik und filmreife Inszenierung. 2007 erschien der Nachfolger **Mafia 2**. **Kane & Lynch: Dead Men** von IO Interactive (**Hitman**) glänzte 2007 mit verrückten Typen, eigenwilligem Grafikstil und einer deftigen Portion Gewalt. Und mit **Spec Ops: The Line** würzten die deutschen Entwickler einen Shooter mit heftigen moralischen Entscheidungen.



Cop Max machte in Zeitlupe die wildesten Stunts und ballerte dabei locker weiter.



Innovativ, aber kommerziell kein Erfolg: Isaac Clarkes Einsatz auf der USG Ishimura.



Wilde Verfolgungsjagden und Schießereien waren in Lost Heaven an der Tagesordnung.

Arcade-Hits

▶ Spieler mit CD-ROM-Laufwerk durften in dichter **Star Wars**-Atomosphäre den Todesstern angreifen.

Mit minimalistischem, aber fesselndem Spielprinzip und Grafikpracht sorgten manche Spiele für Hardwareabsatz.

Wenn es ein Spiel gab, das die Verbreitung der CD-ROM-Laufwerke beschleunigte, dann war das **Rebel Assault**. Der Titel erschien 1993 als einer der ersten ausschließlich auf einem Silberling. Dieser enthielt Hunderte Megabyte Realfilmszenen und gerenderte Zwischensequenzen und bot für damalige Verhältnisse spektakuläre Grafik und Atmosphäre. 2007 eroberte **Geometry Wars** den PC. Hier steuern Sie in einer farbenfrohen 2D-Gitternetzwelt ein Raumschiff, das eine geometrische Figur ist – ebenso wie Ihre Gegner. Das Ziel: möglichst lange überleben.

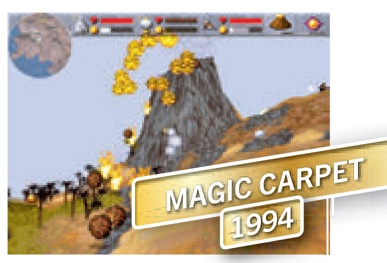


Die Umsetzung des Xbox-360-Hits ist auch auf dem PC super, läuft aber nur unter Windows Vista.

Innovation

Sie lieben ungewöhnliche Spielinhalte? Dann dürfen diese beiden Vertreter auf keinen Fall ungenannt bleiben.

Entwickler Bullfrog überraschte im Jahr 1994 die Spielwelt mit einem fantastischen 3D-Flugspiel, bei dem Sie als Magier auf einem fliegenden Teppich durch die Welt zogen, um Zaubersprüche zu lernen und diese gegen allerlei Kreaturen einzusetzen. **Magic Carpet** bot ein einzigartiges, technisch hervorragendes Fluggefühl und ließ sich sogar mit einer 3D-Brille spielen. Selten fühlte man sich in einem Spiel so „mittendrin" wie in **Mirror's Edge**. Der stylishe Mix aus Jump & Run und Ego-Action setzte auf spannend inszenierte und realistisch wirkende Verfolgungsjagden über die Dächer einer Großstadt.



▲ Die 3D-Landschaften waren für die damalige Zeit technisch brillant. Erstklassig umgesetzt war auch das Fluggefühl in **Magic Carpet**.



Die Fluchtsequenzen in **Mirror's Edge** fühlten sich schlichtweg grandios an.

DIE TOP 5* UNSERER LESER


Mafia: Dichte Atmosphäre, spannende Missionen und viel Krach-Bumm-Action. Auch heute noch ein Hit.


Max Payne 2: Das Sequel von Max' Abenteuern – mit Mona Sax als Femme fatale.


Max Payne: Serienstart des Film-noir-Cops und Geburtsstunde der Bullet Time.


Mafia 2: Gelungener Nachfolger mit neuen Charakteren und zeitgemäßer Grafik.


Dead Space: Gruselig, spannend und innovativ. Unbedingt im Dunklen spielen!

* Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 01.10.2012



MARC ERINNERT SICH:



„Oh mein Gott, so schlecht kann ich doch gar nicht sein?!" „Meine Fresse, das gibt's doch nicht …" „Verdammte Sch…! Nicht schon wieder!!" Ich kann mich noch sehr genau daran erinnern, wie sich meine Kommentare mit jedem Wiederholen der unsäglich schwierigen Autorennen-Mission in **Mafia** von „jugendfrei" zu „nicht mehr unzensiert abdruckbar" veränderten. Später mit Patches abgemildert bzw. mit einem einstellbaren Schwierigkeitsgrad versehen, trieb diese zeitkritische Mission mich und Tausende andere Mafia-Spieler damals schier in den Wahnsinn. Nach gefühlten 25 Anläufen war es dann vollbracht und ich hatte das Rennen endlich als Sieger und die Mission damit erfolgreich beendet. Mein persönlicher Platz 1 der Top 5 deckt sich mit der Leserwahl. **Mafia** ist für mich bis heute trotz kleiner Mängel das beste Action-Spiel der vergangenen 20 Jahre.

Action-Adventures

Unter diesem Begriff vereinen sich zahllose Spielvarianten und Untergenres, das macht „Action-Adventures" zu einer der schwammigsten Genre-Bezeichnungen überhaupt. Grundsätzlich: Im Unterschied zum einfachen Action-Spiel sind Action-Adventures eben solche Titel, in denen der Spieler nicht nur reaktionsschnell und im Kampf überlegen, sondern auch clever sein muss: Rätsel lösen, Charaktere kennenlernen, eine Geschichte erleben, Hindernisse überwinden – vom Sandbox-Abenteuer über Side-Scroller bis hin zu komplexen Puzzle-Spielen ist hier fast alles vertreten.

Die Herrscher offener Welten

Große Spielwelten, in denen man sich stundenlang verlieren kann – viele Action-Adventures der letzten Jahre erteilten starren Levelstrukturen eine Absage.

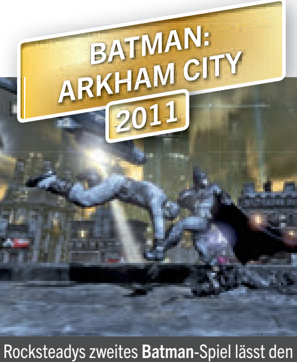
Auch wenn wir heute mit „Open World" oder „Sandbox" eher Titel wie **Assassin's Creed** in Verbindung bringen, reichen die Anfänge dieser Spiele viel weiter zurück: Vor allem die Nintendo-Klassiker **The Legend of Zelda** oder **Metroid** bewiesen bereits 1986, welcher Reiz von einer Spielwelt ausgeht, die man auf eigene Faust erforschen kann, ohne künstliche Levelgrenzen oder nervige Ladebildschirme. Die Grundpfeiler dieser Spiele finden sich heute in vielen modernen Hits: Ob man nun Liberty City in **GTA 4** (2008), Adelpha in **Outcast** (1999) oder das mittelalterliche Damaskus in **Assassin's Creed** (2007) erforscht, immer ist es dem Spieler selbst überlassen, in welchem Tempo und auf welche Weise er vorgeht. Viel Bewegungsfreiheit und ein großer Schwung einprägsamer Nebencharaktere ist für solche Spiele Pflicht, außerdem sollen Nebenaufgaben, Verstecke und optionale Belohnungen den Spieler von der Hauptquestreihe weglocken. Wirtschaftssysteme erlauben es dem Spieler zudem, Geld oder Rohstoffe zu sammeln, dank derer er an zusätzliche Ausrüstung für seinen Helden kommt. Hin und wieder werden Action-Adventures darum auch mit Rollenspielen verwechselt. Allerdings unterscheiden sich Action-Adventures meist in einem zentralen Punkt von RPGs: Anstatt einen Helden nach eigenem Gusto zu entwickeln, bekommt man in Action-Adventures fast immer einen stark definierten, charismatischen Charakter vorgesetzt, den der Spieler durch eine dichte, aber zumeist lineare Story begleitet. Dabei ist es gleichgültig, ob diese Geschichte eher in wilder Action mündet, etwa im Fall von **GTA**, oder ob sie einen ausgewogenen Mix aus Erforschung, Kämpfen und Rätseln verlangt, wie beispielsweise in Ubisofts wunderbarem **Beyond Good & Evil** (2003). Heute zählen Open-World-Spiele wie **GTA** oder **Assassin's Creed** zu den langlebigsten und beliebtesten Titeln auf dem Markt – allerdings sind diese Projekte auch enorm aufwendig in der Entwicklung, sodass sie heute fast ausnahmslos von finanzstarken, großen Studios wie etwa Rockstar oder Ubisoft Montreal gestemmt werden.

ASSASSIN'S CREED 2007



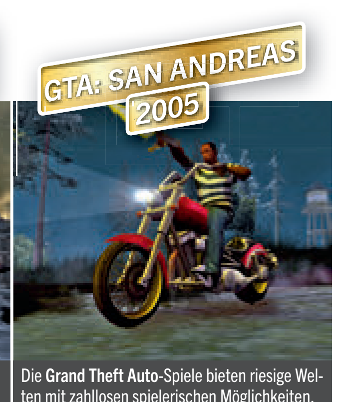
Ubisofts **Assassin's Creed**-Reihe kombiniert Action, Schleichelemente, ausgedehntes Klettern und eine starke Story – alles eingebettet in glaubhafte, offene Spielwelten.

BATMAN: ARKHAM CITY 2011



Rocksteadys zweites **Batman**-Spiel lässt den Spieler einen ganzen Stadtteil frei erkunden.

GTA: SAN ANDREAS 2005



Die **Grand Theft Auto**-Spiele bieten riesige Welten mit zahllosen spielerischen Möglichkeiten.

Eine Seltenheit: Der Mehrspieler-Modus

Bei Strategie-, Sport- und Shooter-Spielen sind Mehrspielermodi fast schon Pflicht und auch in Action-RPGs gehören Sie zum guten Ton. Action-Adventures bilden da eine Ausnahme.

Kompetitive Mehrspielermodi, also das Kämpfen gegeneinander, so was gibt's beim Action-Adventure nur in Ausnahmefällen: Allenfalls **GTA 4** (2008) oder **Assassin's Creed Brotherhood** (2010) bieten solcherart Multiplayer, und da läuft's im Grunde nur auf Action raus. Immerhin etwas häufiger zu sehen: Kooperative Mehrspielermodi, in denen Spieler gemeinsam Aufgaben lösen. Das klappt prima in Blizzards Knobelklassiker **The Lost Vikings** (1992), macht viel Spaß in **Lara Croft and the Guardian of Light** (2010) und bildet den Kern des Jump&Run-Puzzlespiels **Trine** (2009). Lob verdient auch Valve für sein brillantes Rätselabenteuer **Portal 2** (2011). Neben dem storylastigen Einzelspielerpart gibt's hier eine vollwertige Koop-Kampagne obendrauf, in der Spieler gemeinsam knifflige Rätsel knacken und wilde Sprungkombinationen hinlegen. Schade nur, dass solche Modi so selten sind – obwohl die oben genannten Spiele doch zeigen, dass kooperatives Knobeln ebenso viel Spaß machen kann wie zusammen Feinde zu vertrimmen.

PORTAL 2 2011



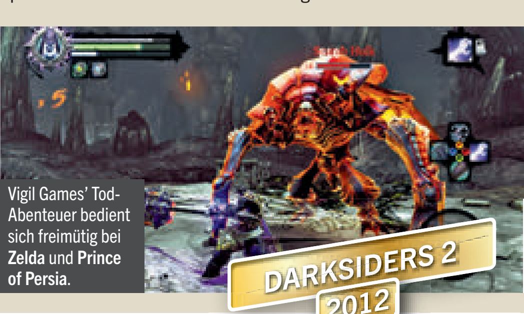
Unglaublich witzig und noch dazu richtig clever: Valves Puzzle-Action-Adventure **Portal 2** bietet neben dem Solo-Modus auch eine wunderbare Koop-Kampagne, in der man gemeinsam knobelt.

▶ Ubisofts persischer Prinz ist der Inbegriff eines agilen, dynamischen Helden – wegweisend fürs Genre!

Die Akrobaten

Rennen, springen, klettern, Handstand, Wandlauf, Purzelbaum und vieles mehr – einige Actionhelden sind wahre Körperkünstler.

Fast alle Action-Adventures werden aus einer Verfolgeransicht (Third Person) gespielt und das hat gute Gründe: Aus der Ego-Perspektive wären viele waghalsige Manöver und Bewegungen nicht möglich, wie sie in zig Action-Adventures an der Tagesordnung sind. Diese Spiele bedienen sich nämlich oft und gerne bei althergebrachten Jump&Run-Mechaniken. Schon **Prince of Persia** (1989) machte vor, wie's geht: Der Held war per Rotoskopie-Verfahren perfekt animiert, sprang, kletterte und turnte so glaubhaft durch die 2D-Levels, als wäre es das Natürlichste der Welt. Später war es vor allem das wegweisende **Tomb Raider**, das die Konkurrenz vor sich hertrieb: Lara Croft bewegte sich frei in komplexen 3D-Levels, konnte in fließenden Animationen umherspringen, dabei kämpfen und neue Ebenen erklimmen. Noch beeindruckender (und größenwahnsinniger) wurde dieses Prinzip in Ubisofts Meisterwerk **Prince of Persia: The Sands of Time** (2003) umgesetzt, wo ein agiler Prinz in schwindelerregenden Höhen zwischen Säulen umherkraxelte und halsbrecherische Akrobatik vollführte. Perfekte Animationen, eine intelligente Kameraführung und eine präzise Steuerung sind die wichtigsten Zutaten, damit Spiele wie das Prinzenabenteuer funktionieren können. Wenig überraschend ist, dass es sich viele andere Helden im Fahrwasser von Lara & Co gemütlich gemacht haben: Ob Tod in **Darksiders 2** (2012) oder Razputin im genialen **Psychonauts** (2005), sie alle würzen Action und Abenteuer mit ausgeprägten Jump&Run-Elementen.



Vigil Games' Tod-Abenteuer bedient sich freimütig bei **Zelda** und **Prince of Persia**.



Seit rund 23 Jahren steht **Prince of Persia** für fantastisch animierte Akrobatik.



Tomb Raider mixt Rätsel und Action mit ausgedehnten Sprung- und Kletterpassagen.

Überlebenskünstler

Auf dem PC wurden die Grundsteine für viele moderne Survival-Horror-Reihen gelegt, doch wirklich entfaltet haben sich diese Spiele erst auf den Konsolen.

Wer heute von **Resident Evil** schwärmt, der müsste eigentlich eine Kerze anzünden, und zwar für **Alone in the Dark** (1992) von Infogrames. Das vor 20 Jahren sehr populäre Gruselspiel ließ 3D-Figuren vor gezeichneten Hintergründen agieren, die aus wechselnden, filmartigen Kameraperspektiven dargestellt wurden. Action spielte hier nur eine untergeordnete Rolle, Rätsel und der Spaß am Fürchten (damals eine Innovation!) standen im Vordergrund. Kultspiele wie **Resident Evil** oder **Silent Hill** zogen hieraus eindeutig ihre Inspiration, konnten aber auf dem PC keine Erfolge feiern. Dafür trugen sie maßgeblich zum Siegeszug der Sony PlayStation bei. Immerhin: PC-Spieler konnten sich über raffinierte Grusler wie **Realms of the Haunting** (1997) oder **Amnesia: The Dark Descent** (2010) freuen.

ALONE IN THE DARK 1992

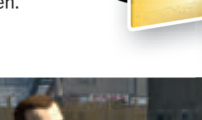
Die filmartige Aufmachung und stetiger Nervenkitzel sorgten für eine aufregende Spielerfahrung.

2D: Damals wie heute

Lange vor dem 3D-Zeitalter begannen Action-Adventures damit, sich von klassischen Jump & Runs abzugrenzen.

Mit **Prince of Persia** (1990), **Another World** (1991) oder **Flashback** (1992) erschienen Spiele, die zwar aus der damals weit verbreiteten 2D-Seitenansicht gesteuert wurden, dabei aber Wert auf bedächtigeres Vorgehen, Puzzles und gelegentliche Kämpfe legten – ein Unterschied zu typischen Hüpfspielen wie **Sonic** oder **Mario**. 2D-Action-Adventures dieser Art verschwanden dann lange in der Versenkung, **Oddworld: Abe's Oddysee** (1997) und **Heart of Darkness** (1998) bildeten löbliche Ausnahmen. Erst seit ein paar Jahren sind Sidescroller wieder hip: 2D-Hits wie **Braid**, **Limbo**, **Trine** oder **Cave Story** gewannen zahllose Fans.







Trotz 2D-Ansicht ist **Flashback** kein Jump & Run, sondern ein Action-Adventure mit allem Drum und Dran.

DIE TOP 5* UNSERER LESER


GTA: San Andreas: Rockstars Kleingangster-Hommage ist ein riesiger Sandkasten voller Möglichkeiten.


Assassin's Creed 2: Gewaltiges Assassinen-Spiel mit tollem Renaissance-Setting.


GTA 4: Brillantes Open-World-Spiel mit lebendiger Stadt und tollem Fuhrpark.


Batman: Arkham City: Der König aller Comic-Umsetzungen. Geniale Atmosphäre!


GTA: Vice City: Autos, Action und tonnenweise Stil – ein echter Genre-Klassiker.

*Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 12.10.2012



FELIX ERINNERT SICH:



Es überrascht mich nicht, dass sich gleich drei **GTA**-Titel in dieser Abstimmung finden. Die Spiele sind bei unseren Lesern beliebter als Sauerstoff, und wenn man die Verkaufszahlen und Wertungen von Rockstars Gangster-Epen betrachtet, dürfte sich jeder Zweifel erübrigen: Die Dinger sind nicht nur groß, sondern auch verdammt gut! Allein: Mir persönlich könnten sie nicht gleichgültiger sein. Denn ich kann weder Möchtegern-Coolness noch Radiomusik noch Autos in irgendeiner Form ausstehen. Außerdem – nennen Sie mich ruhig verrückt – hält sich mein Spielspaß bei dem Lehrsatz „Baseballschläger + Bordsteinschwalbe = leicht verdientes Geld" in Grenzen. Doch zum Glück gibt's ja noch viele andere Spiele im Genre – für einen dritten Auftritt von **Batman**, ein neues **Beyond Good & Evil** oder gar ein **Psychonauts 2** würde ich sogar damit aufhören, gemein zu **GTA** zu sein.

Action-Simulationen

Mit **Star Citizen** beschwört **Wing Commander**-Erfinder Chris Roberts gerade die Wiederauferstehung eines totgeglaubten Genres: der Weltraum-Simulationen. Es ist ein Genre, das er einst mitgeprägt hat und das wie Flugsimulationen oder Mech-Actionspiele ein spezielles Publikum anspricht, das heute in der Minderheit ist: Joystick-Liebhaber und Tastaturkürzel-Auswendiglerner, Realismusfanatiker und Waffen-Ausrüstungsmenü-Studierer. Wir haben alte Ausgaben gewälzt, um die wichtigsten Action-Simulationen der letzten 20 Jahre zu bestimmen. Anschließend fragten wir uns wehmütig, warum vor Chris Roberts noch niemand auf die Idee gekommen ist, die goldenen Simulationszeiten der 90er wieder aufleben zu lassen.

Die Raumpiloten

Den Joystick in der Hand, Kilrathi oder TIE-Fighter im Fadenkreuz: Weltraum-Shooter waren lange Zeit extrem populär – bis das Genre seinen Zenit überschritt.

Die Namen von Chris Roberts und Lawrence Holland kennt jeder Weltraumsimulations-Fan. Roberts hob **Wing Commander** aus der Taufe, Holland entwickelte **X-Wing**. Beide All-Shooter prägten auf Jahrzehnte hinaus das Genre. Das grandiose **Wing Commander 3** erzählte seine spannende Geschichte mit Zwischensequenzen, in denen Schauspieler vor dem Bluescreen agierten. Das interaktive Spielfilmformat kam bei den Käufern an, pompöser Inszenierung sei Dank. **X-Wing** war der Auftakt zu einer vierteiligen **Star Wars**-Serie, die parallel zu den Filmereignissen spielte. Im Gegensatz zu **Wing Commander** stellte Hollands wegweisende Simulation


STAR WARS: X-WING 1993

die Raumschiffe als dreidimensionale Polygonmodelle dar. Dadurch ließen sich auch große Objekte wie der Todesstern darstellen. Kurz vor der Jahrtausendwende endete der Boom der Science-Fiction-Szenarien – auch weil Genre-Hits wie **Freespace 2**, **Starlancer** sowie **Freelancer** (ein Roberts-Spiel) oder das an den Klassiker **Elite** angelehnte **X: Beyond the Frontier** kaum noch Raum für Verbesserungen ließen.

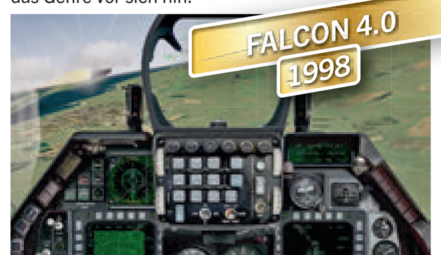
WING COMMANDER 3 1994


X: BEYOND THE FRONTIER 1999

Die Luftikusse

Zivile und militärische Flugsimulationen hatten ihre Blütezeit in den 90ern.

Die **Falcon**-Reihe und der **Microsoft Flight Simulator** bedienten mit ihrem absoluten Realitätsanspruch schon immer eine Nische, 2001 folgte **IL-2 Sturmovik**, das äußerst detaillierte Zweiter-Weltkrieg-Luftkämpfe auf den Bildschirm brachte. Seitdem darbt das Genre vor sich hin.


FALCON 4.0 1998

Die Spezialisten

Hier steuerten Sie weder Flugzeug noch Raumschiff und knallten dennoch gegnerischen Vehikeln Raketen vor den Latz.

In **Schleichfahrt** bekämpften Sie U-Boot-Piraten am Meeresgrund. Zwischen für den Plot relevanten Missionen absolvierten Sie optionale Aufträge, um Ihren Kontostand aufzubessern und stärkere Schiffskomponenten zu erstehen. Mit **Aquanox 1+2** führte das deutsche Studio Massive Development die Serie weiter und verblüffte erneut mit bildgewaltiger Optik und fetten Explosionen. 1989 nahm eine andere, ungleich erfolgreichere Reihe ihren Anfang: **Mechwarrior** spielte im populären Battletech-Universum und hatte anspruchsvolle Schlachten zwischen meterhohen Kampfläufern, den Mechs, zum Thema. Alle vier Spiele boten die von Fans begeistert aufgenommene Möglichkeit, jeden der Dutzende Mech-Typen individuell mit Waffen und Rüstungs-Upgrades auszustatten. Das sorgte sowohl für taktische Tiefe als auch für eine komplexe Bedienung mit zahllosen Tastenkürzeln. Ein Traum für Cockpit-Liebhaber!


MECHWARRIOR 2 1995

SCHLEICHFAHRT 1996

DIE TOP 5* UNSERER LESER

1. **Freelancer:** Technisch herausragende Weltraum-Action mit rasanter Story und Online-Partien für bis zu 128 Spieler
2. **Tom Clancy's Hawx:** Arcade-Flugsimulation mit Fokus auf Action statt Realismus
3. **Star Wars: X-Wing:** Der wegweisende erste Teil der Lawrence-Holland-Serie
4. **Star Wars: TIE-Fighter:** In allen Punkten verbesserter **X-Wing**-Nachfolger
5. **X3: Reunion:** Der bislang letzte Teil der Weltraum-Handelssimulation

* Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 01.10.2012

PETER ERINNERT SICH:



Chris Roberts hatte sich für sein Spiele-Comeback nach der Pleite als Regisseur des grottigen **Wing Commander**-Films viel vorgenommen. Eine riesige Online-Welt sollte **Freelancer** bieten, mit Platz für Tausende Spieler und ein dynamisches Wirtschaftssystem. Am Ende wurde es „nur" ein sehr gutes Weltraum-Actionspiel, keine wegweisende Neuerfindung. Immerhin: Die simple Maus-Tastatur-Steuerung machte den Joystick endgültig obsolet!

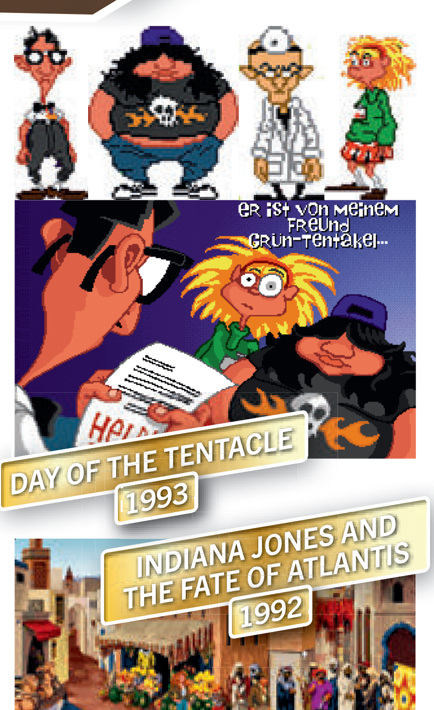
Adventures

Geschichten erleben, Gegenstände kombinieren und Rätsel lösen. Adventures fallen eher gemächlich aus. Aus den ersten Text-Vertretern in den Siebzigerjahren wurden in den Achtzigern Grafik-Adventures, die bald mit einer Maus-Steuerung versehen wurden. Das Genre erlebte Höhen (Ende der Achtziger-/Anfang der Neunzigerjahre), Tiefen (Jahrtausendwende) und aktuell eine kleine Renaissance. Adventures pfeifen auf Technik-Trends, altern kaum und bieten mit klassischem Point & Click das, was Spieler dieses Genres erwarten – sowohl früher als auch heute noch.

Lucas Arts: Die Zeitlosen

Eine Welt ohne Guybrush und Purpur Tentakel? Nicht vorstellbar!

Schon in den 80er-Jahren zementierte Lucas Arts seinen Ruf als Adventure-Schmiede erster Güte.Nach dem Erfolg von **Maniac Mansion** (1987), das man per innovativem Verben-Interface spielte, gelang Lucas Arts im Jahr 1990 endlich der Durchbruch: Das Karibikabenteuer **The Secret of Monkey Island** rund um den Möchtegern-Piraten Guybrush Threepwood genießt ungebrochenen Kultstatus, nicht zuletzt dank seines genialen Soundtracks aus der Feder von Michael Land. 1991 folgte **Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**. Wie schon das Vorgängerspiel stammte auch das urkomische Sequel vom Designer-Trio Ron Gilbert, Tim Schafer und Dave Grossmann. Vom Erfolg beflügelt, gab Lucas Arts eifrig weitere Projekte in Auftrag: Es folgten **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** (1992) und **Day of the Tentacle** (1993). Mit dem irren Tentakelabenteuer gelang Lucas Arts ein Meilenstein, der erstmals auch als CD-ROM-Version mit Sprachausgabe erschien. **Sam & Max Hit the Road** (1994), **Vollgas** (1995) und **The Dig** (1995) fanden ebenfalls viele Fans. **The Curse of Monkey Island** (1997) steht selbst heute (!) noch in unserem Einkaufsführer, was es unter anderem seinem unübertroffenen Sound verdankt. Tim Schafers wunderbar skurriles Film-noir-Adventure **Grim Fandango** (1998) markiert schließlich den Höhepunkt von Lucas Arts' Adventure-Geschichte. Dann kam der Fall: **Flucht von Monkey Island** (2000) enttäuschte auf ganzer Linie und 2004 wurden die Arbeiten an einem fast fertigen **Sam & Max**-Sequel abgebrochen. Damit kehrte Lucas Arts dem Genre den Rücken. Kleiner Trost: 2009 und 2010 veröffentlichte Lucas Arts noch mal schöne Remakes der ersten beiden **Monkey Island**-Titel.



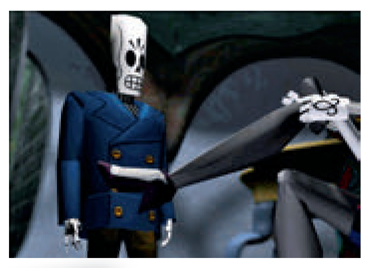
▶ Die herrlich gepixelten Charaktere von **Day of the Tentacle** besitzen selbst heute noch viel Charme.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS 1992

Zweifellos das beste Indy-Spiel auf dem Markt: **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, aus der Feder von Hal Barwood.

MONKEY ISLAND 2 1991/2010

◀ Die ersten beiden **Monkey Island**-Spiele genießen Kultstatus – Charme, Wortwitz und Soundtrack sind zeitlos gut.



▶ Tim Schafers **Grim Fandango** spielt in einer bizarren Totenwelt – ein Meisterwerk, das weltweit Top-Wertungen einfuhr.

Sierra

Neben Lucas Arts gehörte auch Sierra Entertainment (bis 1998 Sierra On-Line) zu den Wegbereitern des Genres.

Als die Firmengründer Ken und Roberta Williams 1979 mit **Mystery House** das erste Adventure weltweit veröffentlichten, ahnten sie wohl nicht, dass Sierra mit seinen Titeln einmal zu den Pfeilern der Adventure-Welt gehören würde. Es gibt wohl keinen Rätselknacker, der keinen Sierra-Titel gespielt hat. Am bekanntesten sind die Quest-Serien: **Kings's Quest**, **Space Quest**, **Police Quest**, **EcoQuest** und **Quest of Glory** sowie die Abenteuer von **Gabriel Knight.** Und kennen Sie den wohl größten Verlierer der Computerspielegeschichte von Sierra? Larry Lafer. Mitte 40, weißer Polyesteranzug, ewiger Single. Ein Typ, der sich für unwiderstehlich hält und auf der ewigen Suche nach einer Frau von einem Fettnäpfchen ins nächste tappt. Larrys Abenteuer waren mit ihrer speziellen Art von schlüpfrigem Humor nicht jedermanns Geschmack, hatten aber dennoch eine treue Fangemeinde. Ebenso wie die **Kings Quest**-Serie, in der Sie sich durch ein Fanasy-Märchenreich voller Abenteuer und Gefahren rätselten. Von einigen Teilen der Serie, die mit dem achten Teil **Die Maske der Ewigkeit** zu Ende ging, gab es Remakes und mit dem Gratisspiel **The Silver Lining** (Phoenix Online Studios, 2010) sogar eine inoffizielle Fortsetzung der bis heute unvergleichlich charmanten Rätselserie in 3D-Grafik.



◀ Erotik und schlüpfriger Humor waren die Markenzeichen des erfolglosen Mittvierzigers Larry Lafer.

▶ Grafik wie aus Disney-Filmen, mehrere Hauptfiguren und Kapitel. **KQ7**: Die prinzlose Braut war einzigartig in der **KQ**-Serie.



Die One-Hit-Wonder

Einige Spiele waren damals herausragend – und sind es immer noch. Nachfolger sind aber dennoch nicht in Sicht.

Tolle Spiele bekommen Nachfolger. Das ist doch glasklar! Denkste! Auf eine Fortsetzung des genialen Cyberpunk-Abenteuers **Blade Runner** warten wir heute noch. Der letzte Streich der Westwood-Studios (**Command & Conquer**) vor der Übernahme durch EA bot eine dichte Atmosphäre und an einigen Stellen sogar Actionsequenzen, in denen Sie etwa herumballern durften. Auch **Toonstruck**, durch dessen schrillbunte Comicwelt sich Schauspieler Christopher Lloyd rätselt, hätte definitiv ein Sequel verdient.



▼ Grafisch war das dystopische Cyberpunk-Setting toll umgesetzt.

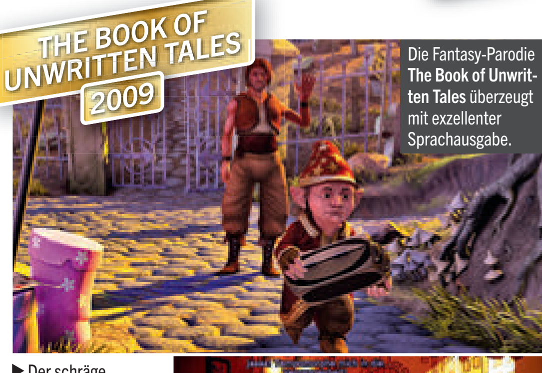


▼ Wegen dürftiger Verkäufe wurde kein Nachfolger zum Comicspiel entwickelt.

Die Deutschen

In keinem Land werden heute mehr Adventures entwickelt als in good old Germany.

Anfang 2000 gab es nur noch wenige erfolgreiche Adventures. International erregten allenfalls Funcoms **The Longest Journey** (1999), das in Spanien entwickelte **Runaway** (2002) und der tschechische Titel **Black Mirror** (2004) etwas Aufsehen. Hierzulande verkauften sich die Spiele aber überraschend gut, sodass eine Trendwende begann: Deutschland wurde zum wichtigsten Markt für Adventures. Studios wie Deck 13 (**Ankh**, **Jack Keane**), House of Tales (**The Moment of Silence**, **Overclocked**) oder Animation Arts (**Geheimakte Tunguska**) erlebten in den folgenden Jahren ihre Blütezeit als Adventure-Entwickler. Weitere Teams folgten dem guten Beispiel, darunter King Art (**The Book of Unwritten Tales**) und Daedalic Entertainment, die mit Titeln wie **Deponia**, **Harveys Neue Augen** und **The Whispered World** einige der schönsten Adventures der letzten Jahre geschaffen haben. Heute ist das Genre wieder quicklebendig, Adventures werden wieder auf der ganzen Welt entwickelt und gespielt – und das ist auch ein Verdienst der Deutschen, die dem Genre die Treue halten.



Die Fantasy-Parodie **The Book of Unwritten Tales** überzeugt mit exzellenter Sprachausgabe.

▶ Der schräge Vorgänger von **Harveys Neue Augen** markierte den Durchbruch für Daedalic, das jüngst **Chaos auf Deponia** abgeliefert hat.



Mit **Jack Keane** schuf das Frankfurter Team Deck 13 ein wunderbar temporeiches Abenteuer.

Die Egoisten

Beflügelt durch die Kapazität der CD-ROM erkundete der Spieler 1993 in **Myst** eine vorgerenderte 3D-Welt und erforschte in Ego-Sicht die Gegend sowie Maschinen, um das Spielziel zu erreichen. Kritiker stören sich vor allem an der Einsamkeit des Spielers und den eingeschränkten Bewegungsmöglichkeiten in der Spielwelt. Nach **Myst** (9 Mio. Verkäufe) erschienen 1998 auch noch dessen Nachfolger **Riven** sowie **Zork Nemesis** (1996), die auf dieser opulenten Grafikschiene fuhren.



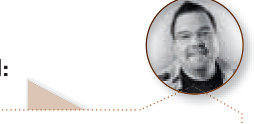
▲ In **Myst** erkundeten Sie eine vorgerenderte Welt von damals hoher grafischer Qualität.

DIE TOP 5* UNSERER LESER

1. **Day of the Tentacle:** Das Sequel zu **Maniac Mansion** ist das letzte Lucas-Arts-Adventure mit Aktionsverben-Interface.
2. **Edna bricht aus:** Dürftige Grafik, originelle Rätsel und skurrile Handlung
3. **Indiana Jones and the Fate of Atlantis:** Wiederspielwert durch drei Lösungswege
4. **Harveys Neue Augen:** Noch abgedrehter als der Vorgänger **Edna bricht aus**
5. **Monkey Island 2 – Special Edition:** Der Rätselklassiker als HD-Remake neu aufgelegt.

* Ermittelt über unsere große Jubiläumsumfrage auf www.pcgames.de; Stand: 12.10.2012

MARC ERINNERT SICH:

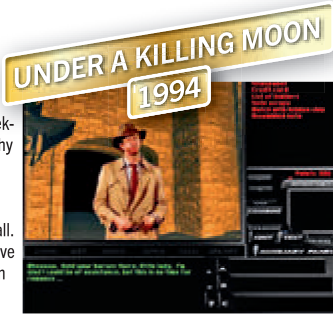


Day of the Tentacle und **Monkey Island 2** kosteten mich unzählige Nächte meines damaligen Studentenlebens. Die Titel haben für mich bislang nichts von ihrem Charme verloren. Heute danke ich der DOSBox, HD-Remakes und nicht zuletzt Deutschland – für die Wiederbelebung des Genres!

Für Cineasten

Mehr Plot, mehr Zwischensequenzen, weniger Rätsel. „Spiel Film!" lautet das Motto der interaktiven Filme.

Mit der Einführung der CD-ROM kamen Spiele auf, in denen erstmals das Erleben der Geschichte im Vordergrund stand – die interaktiven Filme waren geboren. Auch Adventures profitierten vom neuen Datenspeicher, da sie nun mit aufwendig gefilmten Videosequenzen protzen konnten. In den Neunzigerjahren legten so etwa die Spiele um Privatschnüffler Tex Murphy (**Under a Killing Moon**, **Overseer**) oder Jane Jensens **Gabriel Knight 2** die Messlatte hoch. Durch ihre filmartige Inszenierung erreichten diese Spiele ein breites Publikum. Heute gibt's in Adventures zwar keine gefilmten Videos mehr, doch cineastische Spiele sind immer noch beliebt: Quantic Dreams **Fahrenheit** fand beispielsweise viel Beachtung und auch Telltale Games feiert derzeit mit dem Episoden-Adventure **The Walking Dead** große Erfolge, das weniger durch Rätsel als mit emotionalen Entscheidungen begeistert.



▶ Privatdetektiv Tex Murphy untersucht 2042 in San Francisco einen Überfall. Der interaktive Film erschien auf vier CDs.



Trotz eher geringer Spieltiefe ist **The Walking Dead** ein atmosphärisches Spiel, in dem sich Ihre Entscheidungen direkt auswirken.

Sport

Kein anderes Genre hat in den letzten 20 Jahren mehr Top-Spiele hervorgebracht: Laut unserer ewigen Wertungsliste haben wir seit Bestehen der PC Games über 100 Sportspiele mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr versehen. Warum ist diese Zahl so exorbitant hoch? Weil das Sportspiel-Genre mehr als alle anderen von Fortsetzungen und Serien mit hohem Qualitätsstandard dominiert wird. Der große Unterschied zwischen damals und heute ist die Vielvalt. Viele Hersteller (besonders EA) veröffentlichen die jährlichen Updates ihrer Serien nur noch für die Konsolen von Sony und Microsoft.

… und jetzt noch einmal mit Schwung

Lange bevor die FIFAs dieser Welt den PC eroberten, dominierte eine andere Sportart dieses Genre: Golf!

Im Jahr 1990 feierte die **Links**-Reihe ihr Debüt, bot hübsche Kurse in VGA-Grafik und einen Realismusanspruch, der damals außergewöhnlich war. So gut das erste **Links** auch war, der zwei Jahre später erschienene Nachfolger **Links 386 Pro** stellte den Erstling in den Schatten. Auch wenn sich in Sachen Interface und Steuerung nicht viel getan hatte, so überzeugte der Titel doch mit (für die damalige Zeit) grandioser SVGA-Grafik. Dafür vergaben wir satte 93 Prozent, eine der höchsten PC Games-Wertungen aller Zeiten. Heute spielt die **Links**-Reihe keine Rolle mehr, der letzte Teil erschien 2003. Größter **Links**-Konkurrent war für viele Jahre EAs **PGA Tour**-Serie, die 2010 unter die Browserspiele ging.



LINKS 386 PRO 1992

Der Tabellenführer unter den PC-Sportlern

Auch die so große, mächtige FIFA-Serie hat mal ganz klein angefangen!

Im Jahr 1994 erschien mit **FIFA International Soccer** der erste Teil der Serie, mit heute sehr mickrig anmutendem Umfang. Gerade mal 48 Nationalmannschaften mit insgesamt 960 Spielern bot das in isometrischer Vogelperspektive präsentierte Spektakel. Und auch wenn der Titel das „FIFA“ schon im Namen trug, ein umfangreiches Lizenzpaket, wie man es heute kennt, inklusive aller wichtigen Ligen und Nationalteams gab es damals noch nicht. Und dennoch hatte das erste **FIFA** mehr mit Fußball zu tun als das kurz vorher erschienene **Sensible Soccer**, das – Zitat eines Kollegen – „mehr Flipper als Fußball“ war. Der auf CD erschienene Nachfolger **FIFA 96** stellte dank SVGA-Grafik, mehreren Kameraperspektiven, Kommentator, zwölf internationalen Ligen und mehr als 3.600 Spielern (endlich lizenziert!) einen riesigen Sprung nach vorne dar. Für einen handfesten Skandal sorgte im Jahr 2003 der Torhüter Oliver Kahn, der wegen der Verletzung seiner Persönlichkeitsrechte gegen EA klagte (er wollte nicht, dass sein Gesicht im Spiel ohne seine Einverständniserklärung gezeigt wird) und auch Recht bekam. **FIFA 2002** durfte danach nicht mehr vertrieben werden. Im Jahr 2003 bekam die **FIFA**-Reihe auf dem PC mit **Pro Evolution Soccer 3** auch erstmals richtig Konkurrenz. Die aus Japan stammende **PES**-Reihe spielt seit ihrem PC-Debüt trotz realistischerem Gameplay aber immer die zweite Geige hinter **FIFA**, was in erster Linie am vergleichsweise enttäuschenden Lizenzpaket der **Pro Evo**-Spiele liegt.



FIFA INTERNATIONAL SOCCER 1992



PRO EVOLUTION SOCCER 3 2003

Die verschwundenen Serien

EA Sports – dieser Name stand in früheren Zeiten auch auf dem PC für bewährte Qualität und Genre-Vielfalt. Heutzutage gibt's viele Sport-Lizenzprodukte von EA – wie NBA, NFL und NHL – nur noch auf Konsole.

Und wer ist schuld? Sony und Microsoft! Die Einführung der aktuellen Konsolengeneration und der damit verbundene Boom hat bei vielen EA-Sports-Titeln im PC-Segment die Verkaufszahlen einbrechen lassen. Wer will schon im kahlen Arbeitszimmer sitzen, wenn er seinen Lieblingssport in gleicher Qualität gemütlich von der Couch aus genießen kann? **NBA Live 08** und **Madden NFL 08** waren im Jahr 2007 die letzten PC-Ableger dieser Serien, die **NHL**-Reihe hat noch ein weiteres Jahr überlebt. EA überließ damit den American-Sports-PC-Markt dem Konkurrenten 2K Games, der aus seiner neuen Basketball-Monopolstellung aber keinen großen Nutzen ziehen konnte. Wer wissen will, wie gut das **NBA 2K13** ist, der blättert schnell auf Seite 50!



SPORTSTRATEGEN VOR – SPEZIALFALL MANAGERSPIELE

Streng genommen sind Managerspiele eher Wirtschaftssimulationen als echte Sportspiele. Warum wir sie erst hier aufführen und dies nicht schon im Rahmen der Strategiespiele in der letzten Ausgabe getan haben, liegt auf der Hand: Ohne echtes Interesse für eine Sportart oder einen bestimmten Verein käme kein Simulations-Fan auf die Idee, sich beispielsweise den neuen **FM 13** anzuschauen, weil er alle anderen Wirtschafts-Sims schon durch hat. Wir haben das Beispiel mit dem **Fussball Manager** nicht grundlos gewählt: auch wenn es über die Jahre diverse Manager-Spiele für die unterschiedlichsten Genres gab – Eishockey, Tour de France oder Handball, um nur ein paar zu nennen –, so erfreuen sich doch vor allem die Fußball-Managerspiele größerer Beliebtheit. Viele Spieler entdeckten ihre Manager-Leidenschaft mit dem 1992 erschienenen **Bundesliga Manager Professional** von Hersteller Software 2000, der lizenzierte Mannschaften und viele richtungsweisende Features bot. Man konnte sogar an einem PC zu viert spielen!



BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL 1992



PC GAMES JETZT AUCH
ALS APP!
Die PC Games fürs Tablet - jeden Monat neu!
Aktuelle Tests, Previews, Reports & Specials!
Zusätzliche Bilder, Videos und Trailer
Interaktive PC-Games-Motivationskurve
Einfache und komfortable Bedienung
Erhältlich für iPad & Android-Tablets
Nur 3,99 Euro
QR-Code scannen und hinsurfen!
Far Cry 3
Neues Setting, eigenwillige Design-Ideen und ein herrlich irrer Bösewicht. Wir spielten Ubisofts neuen Insel-Shooter!
Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Ubisoft Montreal | Publisher: Ubisoft | Termin: 29. November 2012
Autor: Sebastian Stange

Vor 10 Jahren

Oktober 2002

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben.

Man merkte, dass es im Oktober auf das Weihnachtsgeschäft zuging – haufenweise Top-Spiele im Heft, da konnten die langen Winternächte ruhig kommen!



Als Cheaten noch angesagt war!

Spickzettelalarm mit dem PC-Games-Pocket-Guide

Die Situation hat sicher schon jeder Spieler erlebt: Man kommt einfach an einer bestimmten Stelle in seinem Lieblingsspiel nicht weiter. Aus Spielspaß entwickelt sich Frust und man möchte nur noch in die Tastatur beißen. Ob man sich da nicht doch mal über einen Cheat freuen würde, der einem ein klitzekleines bisschen aus der Patsche hilft? Wir waren der Meinung, dass unsere Leser ein Recht auf solche kleinen Helferlein haben, und packten ein entsprechendes Booklet in die Ausgabe. Goldprobleme in **Baldur's Gate 2** waren damit beispielsweise Geschichte und wer mit einer unsterblichen Heldenfigur durch **Ghost Recon** laufen wollte, bitte sehr. Aber damals wie heute gilt: Wer es mit Cheats übertreibt, vermiest sich den Spaß am Spiel. Außer den Mogeleien präsentierten wir im Booklet noch etliche Entwicklergags (Easter Eggs) zu ausgewählten Spielen.

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

SOFTSALE CHEAT CHECKER 12000 TIPS, TRICKS UND CHEATS ZU ÜBER 900 PC-SPIELEN

◀ Wir wollen mal nicht hoffen, dass bei Ihnen damals der Mogelarzt kommen musste. Cheats können zwar durchaus nervenschonende Wirkung haben, aber auch den Spielspaß verderben!

Shooter-Fans im Mehrspielerhimmel!

Unreal Tournament 2003

92

Eigentlich hätte man in der Redaktion der PC Games den Notstand ausrufen müssen. Als die fertige Version von **Unreal Tournament 2003** den Redakteuren zur Verfügung stand, ballerte es im Dauerfeuer aus jeder Ecke. Egal ob im Chefred-Büro, bei den Testern oder den Tipps&Tricks-Kollegen – überall bemühten sich flinke Finger, einen Sekundenbruchteil schneller als der menschliche Kontrahent zu sein, um einen Treffer, den „Frag", zu erzielen. Redakteuer Thomas Weiß kommentierte im Test treffend: „**Unreal Tournament 2003** wirkt wie ein bewusstseinserweiterndes Mittel."



MEINUNG CHRISTIAN MÜLLER

Ich freue mich auf neue Impulse für die Online-Community, viele neue Karten und jede Menge Mods.

Ich gestehe: Mich hat's wieder gepackt. Eigentlich habe ich seit Monaten privat kaum noch Online-Shooter gespielt und hatte gehofft, ich sei endlich „clean". Nichts da. Seit dem Samstagmorgen, an dem die **UT 2k3**-Demo veröffentlicht wurde, bin ich wieder voll dabei. Warum? Weil ich während des Tests mit der Vollversion nur gegen Bots und einige Kollegen spielen konnte. Der wirkliche Spaß aber wartet im Netz. Der beste Beweis dafür? Ich habe unsere Strategie-Koryphäe und **Anno1503**-Süchtige Petra Maueröder einige Male beim Fraggen ertappt. Aber pssst ...

▶ Christian Müller gehörte zu den Redakteuren, die wochenlang mit der Maus im Anschlag in unzähligen Mehrspielerpartien Shooter-Spaß vom Feinsten erleben durften.

Battlefield 1942

87

Für ein frisches Mehrspielergefühl im Genre sorgte **Battlefield 1942**. Auf einer Vielzahl nachgestellter Weltkriegsschauplätze stürzten sich die Spieler in der Rolle unterschiedlicher Soldatenklassen in die Schlacht. Dazu stand ein riesiger Fuhrpark aus Panzern, Jeeps, Flugzeugen und Schiffen zur Verfügung. Teamplay stand im Vordergrund. Horrend waren jedoch die Hardware-Anforderungen, mit maximalen Details war es kaum spielbar.

MEINUNG RÜDIGER STEIDLE

Verzeihen Sie die Ausdrucksweise, aber **Battlefield** r0x0rZ! (Übersetzung: Ist toll!)

PC Games November 2002

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

640 x 480 – 800 x 600 – 1.024 x 768

Duron 800/128, PIII 1.000/256, P4 1.400/256, Athlon 1.200/256, PIII 500/128, Duron 600/128, Duron 800/128, PIII 1.000/256, P4 1.400/256, Athlon 1.200/256, PIII 500/128, Duron 600/128, Duron 800/128, PIII 1.000/256, P4 1.400/256, Athlon 1.200/256

MAXIMALE DETAILS

TNT2 Ultra, Geforce256, Geforce2 MX, Kyro II, Radeon 32 DDR, Voodoo 5, Geforce2 GTS, Geforce2 Pro, Geforce2 Ultra, Geforce3

Freitag, 25.10.2002 = Anno-1503-Tag

Auf acht Seiten lieferten wir Kaufberatung total für Strategen.

Höchst beeindruckend – mit dem gewaltigen Wort „Ruuuuuuuuuuuuuuuums“ (es enthielt tatsächlich sechzehnmal den Buchstaben „u“) eröffneten wir seinerzeit die umfassende Kaufberatung zu **Anno 1503**. Die Entwickler ließen es aber auch ordentlich krachen, denn der Militärteil wurde im Vergleich zum erfolgreichen Vorgänger **Anno 1602** mächtig aufgebohrt. Alleine 30 Neuerungen nahmen wir ganz genau unter die Lupe. Herausragende Features waren etwa die im Vergleich zum Vorgänger bis zu siebenmal größeren Spielwelten, abwechslungsreichere Stadtbilder mit deutlich höherem Wuselfaktor, neue Waren- und Produktionsketten, sechs verschiedene Klimazonen, die Einführung der Adeligen, sechs verschiedene Schiffstypen und vieles mehr. **Anno 1503** bot jede Menge Neues. Schmerzlich vermisst wurde jedoch der von vielen Spielern geforderte Mehrspielermodus, den die Entwickler per Patch nachliefern wollten. Das Versprechen wurde jedoch nie gehalten, erst zweieinhalb Jahre nach Veröffentlichung des Spiels ermöglichte ein Fanpatch die ersehnten Mehrspielerpartien.



▶ Petra stellte mit ihrem damaligen Meinungskasten einen Rekord auf: Knapp 2.500 Zeichen, das hat seitdem niemand mehr erreicht.

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER

Die PC-Games-Empfehlung nach zwei Wochen Anno, Anno, Anno ist eindeutig.

Und was hat Ihnen an **Anno 1602** so gut gefallen? Die Grafik? Das Spielprinzip? Das Gemütlich-vor-sich-Hinbauen? Die Atmosphäre? Dass es selbst auf altersschwachen PCs lief? All das trifft auch auf **Anno 1503** zu. Trotz unverhohlener Schadenfreude der Konkurrenz und verärgerter Fans: Die Verschiebung um sechs Monate hat dem Spiel wirklich gut getan. Viele – auch wir – hatten nämlich schon befürchtet, dass es die Entwickler angesichts der vielen, vielen Neuerungen (Stichwort Erfahrungsstufen) übertreiben könnten. Ganze Produktionsketten, Einheiten und Gebäude (etwa der Papiermacher) sind zugunsten der Spielbarkeit rausgeflogen – gut so. Obendrein wurde die Steuerung vereinfacht; fast alle Vorgänge sind auf Anhieb [illegible]ndlich, nur selten muss man nach[illegible]gen [illegible]-fragen – davon konnten sich die offi[illegible] [illegible]mes-Bugbuster Anfang September [illegible] [illegible]steiger kommen dank vieler Hilfe[illegible] [illegible]buchs schnell „rein“. Anno-Ke[illegible] sich durch anspruchsvolle Kampagnen-Missionen angenehm gefordert und wer „nur“ bauen will, bleibt einfach im Endlosmodus und schaltet die Piraten ab. Rechtzeitig zum Schlussspurt haben wir den Entwicklern gut drei Wochen vor dem Presswerk-Termin eine Liste mit rund 20 Verbesserungsvorschlägen als Hausaufgabe mit auf den Weg gegeben – Kleinigkeiten und Schönheitsfehler, die wir in der 99-%-Version entdeckt haben. Beispiel: Noch kann man wertvolle Bauwerke versehentlich (sprich: ohne Rückfrage) löschen. Auch die Kontrolle der eigenen Soldaten ist stellenweise hakelig, was bei Belagerungen schnell zum Problem wird („Wo sind die verflixten Bedieneinheiten?!“). Für die kommende Ausgabe werden wir nachprüfen, was noch umgesetzt werden konnte. Eines wird sich definitiv nicht mehr ändern und das muss man vor dem Kauf einfach wissen: Im Vergleich zu einem **Port Royale** haben die **Anno**-Seekämpfe den Tiefgang eines Schlauchboots. Ähnliches gilt für den Handel – Angebot und Nachfrage werden offenbar nur grob simuliert. Nach zwei Wochen **Anno**, **Anno**, **Anno** können wir uns eine Empfehlung für den 25. Oktober erlauben: **1602**-Fans werden vom Nachfolger hin und weg sein. Denn **Anno** ist immer noch **Anno** – Bauen, Produzieren, Entdecken, Verteidigen, versetzt mit einem guten Schuss Echtzeit-Kampf, schnell zu erlernen und mit Spaßgarantie für Wochen. Das wird auch Spielern von **Pharao**, **Siedler 4** und **Stronghold** gut gefallen – in den entscheidenden Kategorien „Grafik“, „Atmosphäre“, „Komplexität“ und „Spieldesign“ werden alle erhältlichen Aufbau-Strategiespiele klar deklassiert. **Anno** regiert wieder.

2.485 Zeichen!!!

Spiele-Highlights im Test-Teil!

Empire Earth: Zeitalter der Eroberungen

86

Zwar bot schon das Hauptspiel mit 14 Epochen, über 200 Einheiten, 20 Bauwerken und satten 150 Technologie-Upgrades Strategiefutter für Wochen, doch das war den Entwicklern und Fans nicht genug. Das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** katapultierte den Spieler in drei Kampagnen 200 Jahre in die Zukunft, ins alte Rom und in den Pazifik des Zweiten Weltkriegs. Spannend!

Hitman 2: Silent Assassin

85

Der Anti-Held und eiskalte Killer mit der Nummer 47 schickte sich auch im zweiten Teil an, seine Opfer kunstvoll ins Jenseits zu befördern. Wie gut das ankam, zeigt unser Test-Zitat: „Die dichte und zuweilen auch beklemmende Atmosphäre von **Hitman 2** ist durchaus ein Verdienst der hervorragenden Soundkulisse.“ Grafisch musste man allerdings Abstriche hinnehmen, was dem Spielspaß jedoch nicht sonderlich schadete. Agent 47 ist bis heute Kult!

Madden NFL 2003

90

Auch wenn American Football in Deutschland eher ein Nischendasein führte, war die **Madden**-Reihe stets ein Garant für hochwertige Sportsimulation. Wir zitieren aus dem Test: „Die Matches selbst sind ein optisches und akustisches Feuerwerk – perfekte Kommentare, butterweiche Animationen, tosende Zuschauer und Tacklings, bei denen man unwillkürlich die Hände vors Gesicht schlägt.“ Leider fehlte auch in der Version von 2003 eine anständige Einführung in die komplexen Football-Regeln.

TES 3: Morrowind



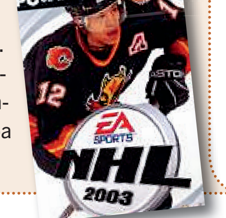
91

Mit einem Monat Verspätung erschien die komplett in Deutsch lokalisierte Fassung des exzellenten Rollenspiels **The Elder Scrolls 3: Morrowind**. Eine Million Wörter mussten übersetzt werden, ein wahres Text-Monster, aber das Ergebnis überzeugte uns im Nachtest. Toller Service vom Hersteller: Wer zuvor die englische Version gekauft hatte, konnte diese kostenlos gegen die deutsche Version eintauschen. Man musste lediglich die englische Spiel-CD einsenden.

NHL 2003

89

Mit 30 im Spiel enthaltenen Originalteams der NHL, 20 National- und 4 All-Star-Teams ging EAs Eishockey-Simulation opulent ausgestattet aufs Eis. Karrieremodus, Freundschaftsspiele, Play-offs und Turniere boten lang anhaltenden Spielspaß. Aufgrund kleinerer Mängel wie fehlenden Trainingsmodi verpasste das Spiel knapp die 90er-Wertung. Genial war der Soundtrack, den die Bands Jimmy Eat World und Papa Roach beisteuerten.



Stronghold Crusader

85

„Für Multiplayer-Fans führt der Kreuzzug ins Gelobte Land“, bescheinigte Tester Rüdiger Steidle der munteren Burgbausimulation aus dem Hause Firefly. Technisch machte die Fortsetzung von **Stronghold** zwar keinen Fortschritt, dafür bot der neue Kreuzzugmodus mit seinen 54 Spielkarten Strategie-Spaß für lange Nächte, wahlweise gegen Computer-Intelligenz oder menschliche Mitspieler, was enorm motivierte.

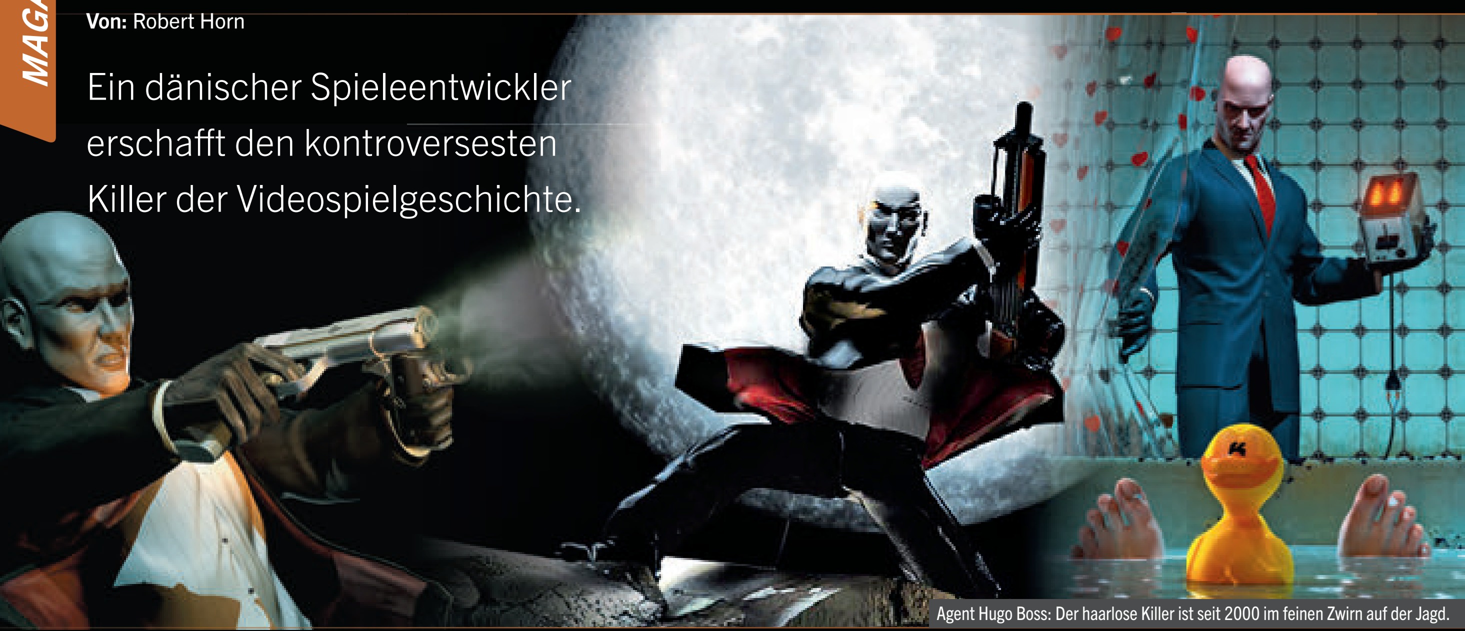
MEISTERWERKE

AUF EXTENDED-DVD
• Video zum Spiel

Die Hitman-Reihe

Von: Robert Horn

Ein dänischer Spieleentwickler erschafft den kontroversesten Killer der Videospielgeschichte.



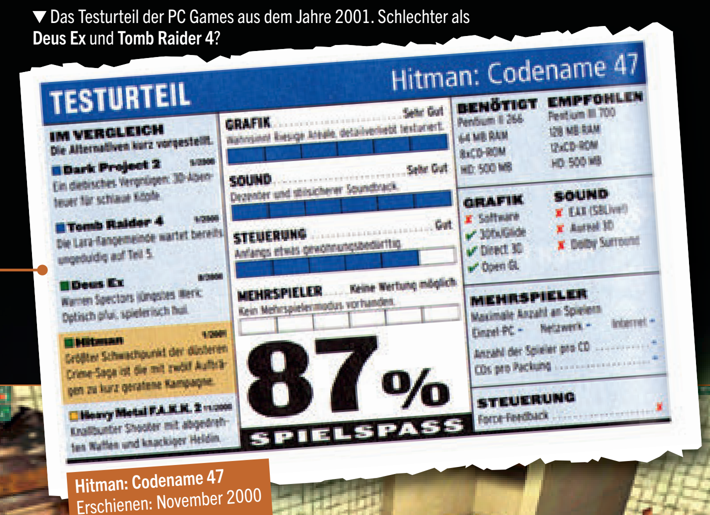
Agent Hugo Boss: Der haarlose Killer ist seit 2000 im feinen Zwirn auf der Jagd.

Das Auftauchen eines glatzköpfigen, eiskalten Killers sorgte im Jahr 2000 für Aufregung in der Computerspielszene. Im Erstlingswerk **Hitman: Codename 47** des dänischen Studios IO-Interactive meuchelt sich besagter Glatzkopf durch die Unterwelt Amerikas und bringt ohne mit der Wimper zu zucken Bösewichter und oft auch Unbeteiligte auf makabere Weise um. Zwar war das Ausschalten virtueller Gegner schon damals nichts Besonderes mehr, doch bisher schlüpften Spieler immer in die Rolle des Helden. Jemand, der einen ehrenwerten Grund hatte, der seine Feinde nur niedermachte, weil sie seinen Zielen im Weg standen. Mit **Hitman: Codename 47** erhoben die Entwickler den Akt des virtuellen Mordens zum Spielziel. Zum ersten Mal waren die Spieler selbst in der Rolle des Profikillers unterwegs. Das löste bei Presse und Konsumenten heftige Diskussionen über Geschmacksgrenzen aus, den Entwickler IO-Interactive machte seine Kreation weltberühmt.

Gespielt böse sein

Die Faszination für die Materie ist nachvollziehbar: Agent 47 ist keine sympathische Figur, sondern verkörpert den typischen Anti-Helden. Ihm werden schlimme Dinge angetan, die ihn im Gegenzug dazu zwingen, selbst schlimme Dinge zu tun. Er kämpft nicht für das Gute, sondern nur für sich selbst. Er tut das, was getan werden muss. Dass dabei auch Unschuldige zu Schaden kommen, ist zwar unschön, aber hinzunehmen. Im Jahr 2000 wollten das nicht alle, sodass es sogar Magazine gab, die dem Computerspiel eine Wertung verweigerten. Keine Frage, **Hitman** ist moralisch

▼ Das Testurteil der PC Games aus dem Jahre 2001. Schlechter als **Deus Ex** und **Tomb Raider 4**?



TESTURTEIL — Hitman: Codename 47

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.
Dark Project 2 — 9/2000
Ein diebisches Vergnügen: 3D-Abenteuer für schlaue Köpfe.
Tomb Raider 4 — 1/2000
Die Lara-Fangemeinde wartet bereits ungeduldig auf Teil 5.
Deus Ex — 8/2000
Warren Spectors jüngstes Werk: Optisch pfui, spielerisch hui.
Hitman — 1/2001
Größter Schwachpunkt der düsteren Crime-Saga ist die mit zwölf Aufträgen zu kurz geratene Kampagne.
Heavy Metal F.A.K.K. 2 — 11/2000
Knallbunter Shooter mit abgedrehten Waffen und knackiger Heldin.

GRAFIK — Sehr Gut
Weitgehend Riesige Areale, detailverliebt texturiert.
SOUND — Sehr Gut
Dezenter und stilsicherer Soundtrack.
STEUERUNG — Gut
Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig.
MEHRSPIELER — Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

87 % SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 266	Pentium III 700
64 MB RAM	128 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD -
CDs pro Packung -

STEUERUNG
Force-Feedback ✗

Hitman: Codename 47
Erschienen: November 2000
Wertung: 87

Der erste Teil der Serie schuf etwas völlig Neues. Die Hauptfigur war plötzlich kein Held mehr, sondern ein eiskalter Killer.



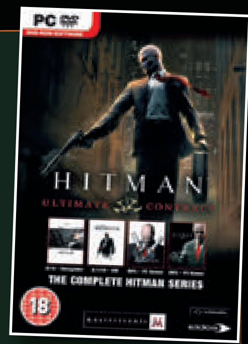
Hitman 2: Silent Assassin
Erschienen: September 2002
Wertung: 85

Hitman 2 ist eines der erfolgreichsten Spiele der Serie. Es setzte viele Standards, denen die Reihe bis heute treu ist.



Die Ego-Perspektive hielt in **Silent Assassin** Einzug, dieses Bild stammt aus **Contracts**.

VIER-SPIELE-PAKET



Für alle, die die Aufträge von Hitman noch einmal oder gar zum ersten Mal spielen wollen, empfehlen wir das Rundum-sorglos-Paket:

Die **Hitman Ultimate Contract Edition** enthält die komplette **Hitman**-Serie (allerdings ohne **Hitman: Absolution,** das erscheint ja erst am 20. November), also **Hitman: Codename 47**, **Hitman 2: Silent Assassin**, **Hitman: Contracts** und **Hitman: Blood Money**. Derzeit bekommen Sie die **Ultimate Contract Edition** nur als Import aus dem europäischen Ausland, beim Internetversand Amazon zum Beispiel können Sie aber problemlos und für wenig Geld (etwa 12 Euro) einen UK-Import bestellen. Wir rechnen auch mit einer regulären Veröffentlichung in Deutschland, da der erste Teil der Serie in Deutschland deindiziert wurde.

fragwürdig und wandelt auf einem schmalen Grat zwischen Faszination und Geschmacklosigkeit. Ist es vertretbar, in einem Spiel einen Profikiller zu mimen? Verleitet das nicht zu echter Kaltblütigkeit? Erst vor Kurzem wurde diese Frage praktisch beantwortet, denn das Spiel, das kurz nach dem Erscheinen auf die Liste der jugendgefährdenden Medien gesetzt worden war, wurde deindiziert.

Lautloser Killer

Hitman: Codename 47 machte aber nicht nur mit seinem damals ungewöhnlichen Thema von sich reden. Denn abseits des kontroversen Inhalts war den Dänen ein famoses Stück Spieldesign gelungen: Innerhalb der abwechslungsreichen Abschnitte (unter anderem Hongkong, Kolumbien, Rumänien und Rotterdam) genossen Spieler für damalige Verhältnisse ungewöhnlich viel Freiheit, um an ihr Ziel zu gelangen. Meist gab es mehrere Lösungswege und unzählige Möglichkeiten, ans Ziel zu gelangen. Der direkte Weg, wild um sich ballernd, war dabei nie der gewünschte: Spieler sollten subtil vorgehen, nicht entdeckt werden und die Anschläge wenn möglich wie Unfälle aussehen lassen. Wer einen neuen Abschnitt in **Hitman** betrat, der verbrachte erst einmal viel Zeit damit, sich umzuschauen. Wo ist mein Ziel, wo sind mögliche Einstiegspunkte, welche Gegenstände kann ich nutzen, welche Bewegungsroutinen haben die Wachen … **Hitman** spielen war wie eine komplizierte Choreografie auswendig zu lernen. Alle Schritte mussten sorgfältig geplant und später auch sekundengenau durchgeführt werden. Fehler verzieh das Actionspiel nicht. Hinzu kam, dass man im ersten Teil der Reihe innerhalb der Missionen nicht speichern konnte. Selbst wer sich nach stundenlangem, perfektem Vorgehen am Ende einen kleinen Fauxpas erlaubte, musste den kompletten Einsatz wiederholen. Anno 2000 waren Spieler noch (gezwungenermaßen) frustresistent!

Aufschwung der Serie

Nach dem Erfolg von Hitman ließ ein Nachfolger nicht lange auf sich


...imum: 1.500 MHz, 512 MB RA...
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Kla...
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klass...

PRO UND CONTRA

- Exzellentes Verbrecher-Flair
- Viele Lösungswege, Bonusziele und -waffen
- Spannender Plot, gut designte Level
- Nutzloses Equipment, Treppen fehlen auf Karten
- Teils zweifelhaftes Gegnerverhalten

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 84

▲ Die Motivationskurve zu **Hitman: Blood Money** aus der PC Games 7/2006. Jeder Abschnitt wurde anschaulich erklärt.



Hitman: Contracts
Erschienen: April 2004
Wertung: 84

Statt einer coolen Story gab es in **Hitman 3** nur nahezu zusammenhanglose, teils bekannte Einsätze.



Hitman: Blood Money
Erschienen: Mai 2006
Wertung: 84

Blood Money setzte viele Tugenden der Serie vorbildlich um. Ein Hitman in Höchstform!



Kontroverse Gewalt
In der **Hitman**-Reihe haben Spieler die Möglichkeit, auch unbeteiligte Zivilisten zu erledigen. 47 verwendet dafür ein besonders grausames Werkzeug, die sogenannte Garrotte. Damit werden Gegner von hinten erdrosselt. Dieser Umstand sorgte beim ersten **Hitman**-Teil noch für heftige Diskussionen. Heute ist das Werkzeug zum Markenzeichen des Glatzkopfes geworden.

warten. **Hitman 2**, Untertitel **Silent Assassin**, kam 2002 auf den Markt und zählt zu den erfolgreichsten Episoden der Serie. Das liegt vor allem an den unzähligen Verbesserungen, die mit Teil 2 eingeführt wurden und die Reihe maßgeblich beeinflussten. So wurde ein Verdachtspegel eingeführt, der anzeigte, wenn Agent 47 sich durch ungewöhnliches Verhalten wie falsche Kleidung, gezogene Waffen oder schnelles Laufen verdächtig machte. Auch das Silent-Assassin-System war neu und bewertete nach dem Ende der Missionen das Vorgehen der Spieler. Je unauffälliger und geschickter, desto besser die Bewertung. Wer wollte, konnte seine Gegner nun auch mit Chloroform betäuben statt sie direkt ins virtuelle Nirwana zu schicken.

Der dritte Teil der Reihe, der 2004 in den Handel kam, enttäuschte dagegen viele Spieler. Denn **Hitman: Contracts** bestand teilweise aus einem Aufguss bereits bekannter Missionen aus den Vorgängern. Der Hintergrund: Agent 47 liegt schwer verletzt in einem Hotelzimmer und erinnert sich an vergangene Einsätze. Die Missionen hingen bei **Contracts** nur teilweise zusammen, waren düster und trist. IO-Interactive hatte sich mit dem dritten Teil bewusst gegen eine vernünftige Hintergrundgeschichte entschieden, da man der Meinung war, dass das viele Spieler sowieso nicht interessierte. Mit dieser Fehlentscheidung schufen sie einen der schwächsten Teile der Serie.

47 und kein Ende

Besserung kam 2006 mit **Hitman: Blood Money**. Das Spiel schickte 47 von New Orleans über Las Vegas bis ins Weiße Haus und führte ein interessantes Bekanntheitssystem ein: So hatte die Vorgehensweise der Spieler großen Einfluss auf die nachfolgende Mission. Wer ungestüm vorging, fand sich entsprechend prominent auf den Titelseiten der Tageszeitung wieder und zog somit mehr Aufmerksamkeit auf sich. Je unauffälliger man zu Werke ging, desto ahnungsloser waren Gegner dementsprechend in späteren Abschnitten.

Seine Fehler konnte man allerdings mit Geld wieder ausbügeln und sich am Ende der Missionen einfach eine neue Identität erkaufen oder wichtige Zeugen bestechen. Da man stets genug Geld hatte, um sich solche Dienste leisten zu können und nebenbei noch sämtliche Waffen aufzurüsten, stellten Fehler beim Absolvieren einer Mission meist kein Problem dar.

Trotzdem gilt **Blood Money** unter Fans als einer der besten Teile der Reihe. Ob der inzwischen fünfte Titel, **Hitman: Absolution**, der am 20. November erscheint, die hohen Erwartungen der Fans erfüllen wird, lesen Sie in unserem großen Test ab Seite 42. Der Glatzkopf im Anzug ist aus der Spielewelt jedenfalls nicht mehr wegzudenken. ❑

ROBERT ERINNERT SICH:



Ich habe für diesen Artikel wieder mal den ersten Teil gespielt. Alter Schwede. Das ist bockhart. Unnachgiebig, brutal und ganz schön hässlich. Nichts, was man heute unbedingt noch spielen will. Wie konnten wir das damals mögen? Ich weiß noch, wie ich **Hitman** anno 2000 wochenlang gespielt habe, jeden Einsatz bis zur Perfektion geübt und immer den geschicktesten Weg gesucht habe. **Hitman** war die Faszination des Neuen und Bösen. Morbide, fies und ungeheuer spannend.



Abgedrehte Schauplätze und skurrile Figuren wie hier in **Blood Money** gehören zur **Hitman**-Serie dazu.



Wer will, geht weniger subtil vor. Anschläge mit Scharfschützengewehr gab es schon im ersten Teil.



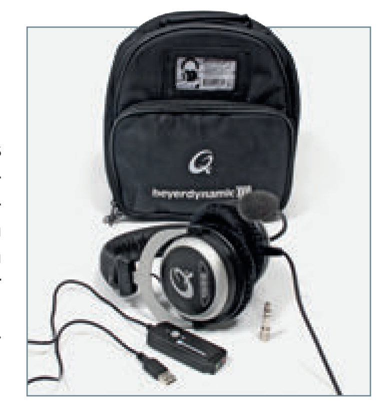
GEFORCE GTX 650 TI
GÜNSTIGE GEFORCE

Vergangenen Monat testeten wir die neuen Mittelklasse-Grafikkarten Geforce GTX 660 und GTX 650. Nun bietet Chip-Entwickler Nvidia zudem die Geforce GTX 650 Ti an. Wie bei Nvidia-Chips üblich steht „Ti" hier für mehr Leistung. So hat der neue Grafikchip 768 Shader- und 64 Textureinheiten – doppelt so viel wie die GTX 650 ohne Ti. Dafür wurden die Taktraten leicht gesenkt. **In Spielen** liegt die Geforce GTX 650 Ti daher stets deutlich vor Nicht-Ti-Karten, wie die Tabelle unten zeigt. Dabei sind entsprechende Karten für 140 Euro (1-GB-Version) lediglich rund 30 Euro teurer als die normalen GTX-650-Modelle. Für rund 150 Euro bekommen Sie allerdings die noch schnellere Radeon HD 7850.

Info: www.nvidia.de

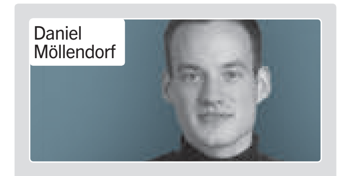
Spieletitel	Anno 2070 (DX11)		Battlefield 3 (DX11)		Crysis 2 (DX11)		Metro 2033 (DX11)		TES 5: Skyrim (DX9)	
Grafikkarten (sortiert nach Leistung)/Fps	1.680 x 1.050, 4x AA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/ 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/ 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/ 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x AA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x AA/ 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x SSAA/ 16:1 AF	1.920 x 1.080, 4x SSAA/ 16:1 AF
Radeon HD 7870 (2 GB)	43,7	38,3	43,8	39,9	39,2	34,6	31,0	27,5	38,8	34,3
Geforce GTX 660 (2 GB)	34,0	29,7	42,6	38,2	39,4	35,0	29,2	26,1	45,5	40,2
Radeon HD 7850 (1 GB)	32,3	28,2	34,2	30,7	32,3	29,2	26,0	21,8	29,6	26,2
Radeon HD 6870 (1 GB)	26,8	23,5	29,1	25,7	27,6	24,3	15,6	14,8	25,2	22,0
Geforce GTX 650 Ti (2 GB)	22,9	20,5	30,0	27,2	27,3	23,7	20,1	17,1	31,8	28,0
Geforce GTX 460 (1 GB)	18,3	15,7	27,2	24,8	23,3	20,2	18,2	16,1	29,9	26,5
Geforce GTX 650 (1 GB)	14,1	12,4	23,2	20,4	18,3	16,2	14,4	12,8	20,7	18,1

QPAD QH-1339
HIGH-END-HEADSET IM TEST



Bei Tragekomfort und Klang kann kein anderes bisher getestetes Headset mithalten: Das QH-1339 wirkt wegen der guten Gewichtsverteilung trotz seiner Größe relativ leicht. Der Anpressdruck ist optimal gewählt, weshalb Sie das Headset problemlos mehrere Stunden tragen können. Spieler, die günstige Headsets gewohnt sind, könnten sich zunächst über den relativ leisen Bass wundern. Das liegt aber eher daran, dass der Tieftonpart bei vielen Gaming-Headsets viel zu laut ist. Beim QH-1339 ist er hingegen angemessen kräftig und dennoch detailliert. Auch Mitten und Höhen sind top.

Info: www.qpad.com



„Es gibt keinen Grund mehr zum Aufrüsten? Oh doch!"

Wer sich vor rund drei Jahren einen Core i5-750 gekauft hat, der kann auch heute noch praktisch alle aktuellen Spiele ohne Einschränkungen genießen. Ich kann mich nicht erinnern, wann eine Hardware-Komponente in der schnelllebigen PC-Welt jemals nach drei Jahren noch so gut brauchbar war. So liegt beispielsweise nur ein Jahr zwischen der Veröffentlichung des Pentium D (2005) und der ersten Core-2-CPUs (2006) – und der Leistungsunterschied war so gewaltig, dass der Dualcore-Pentium sofort extrem alt wirkte. Keine Frage: Die „Hardware-Spirale", die Spieler und Anwender regelmäßig zum Aufrüsten bringt, dreht sich nicht mehr so schnell wie noch vor ein paar Jahren. Zudem sind die Anforderungen von Spielen seit **Crysis** bis auf wenige Ausnahmen kaum noch gestiegen.

„Schuld" sind die hoffnungslos veraltete Konsolen-Generation und die zugehörigen Cross-Plattform-Entwicklungen. Aber dennoch gibt es einen guten Grund, um PC-Komponenten zu tauschen und einfach am Rechner zu basteln. Warum? Ganz einfach: Es macht jede Menge Spaß. Sie würden sicherlich nicht diesen Text lesen, wenn Sie sich nicht zumindest ein wenig für Hardware interessieren würden. Falls Sie allerdings jahrelang die gleichen Komponenten nutzen, verpassen Sie etwas. Ich fordere ja nicht, dass sich jeder eine High-End-Grafikkarte kaufen soll. Aber vielleicht mal ein neues Board zum Erfolg versprechenden Overclocking, ein anderes Gehäuse (die Unterschiede zu alten Generationen sind riesig!), einen großen Monitor zum kleinen Preis oder natürlich eine mittlerweile günstige SSD – so macht das Spielen, Basteln und Arbeiten am PC wieder mehr Spaß.

KER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

AMD TRINITY IST DA

Schon vor zwei Monaten haben wir Trinity, AMDs neue Verschmelzung aus CPU und Grafikchip, getestet. Nun sind die ersten Trinity-Chips im Handel. Das Topmodell ist der A10-5800K Black Edition. Er kostet rund 120 Euro und bietet vier Prozessorkerne mit 3,8 GHz – beziehungsweise 4,2 GHz per Turbo-Funktion. Die Leistung der integrierten Grafikeinheit liegt fast auf dem Niveau der 60-Euro-Karte Radeon HD 6670. Damit eignet sich der Sockel-FM2-Chip immerhin für genügsame Sparfüchse. Die anderen Trinity-Modelle (A8, A6 und A4) sind teils deutlich langsamer.

Info: www.amd.com/de

VISHERA: NEUE AMD-CPUS

Nach der für Spieler nur bedingt interessanten ersten FX-Prozessorgeneration schickte AMD im Oktober die zweite Ausbaustufe mit schnelleren und effizienteren Modellen in den Handel. Das Achtkern-Flaggschiff, der FX-8350, läuft mit 4 GHz.

Info:www.amd.com/de

PAD & PHONE AUF DEM IPAD

Unser Partnermagazin Pad & Phone bietet alle zwei Monate Tests und Praxis-Guides zu Smartphones und Tablets. Zudem wird das Heft aufwendig zum optimalen Lesen auf iPads umgesetzt. Die kostenlose Leseprobe finden Sie unter folgendem Link:

Info: www.pcgh.de/go/ppdigital





Die neuen Preis-Leistungs-Knaller

Von: Raffael Vötter

Mit der Geforce GTX 660/GTX 650 stößt Nvidia in den gefragten Preisbereich zwischen 100 und 200 Euro vor. Wird AMDs Radeon-Phalanx geschlagen?

Die 28-Nanometer-Ära ist endlich in allen für Spieler relevanten Preisbereichen angebrochen: Nachdem AMD monatelang allein auf weiter Flur war, hat nun auch Nvidia zwei günstige Grafikkarten mit moderner Fertigungstechnik auf den Markt gebracht. Doch was können die Geforce GTX 660 und GTX 650 wirklich? Muss AMD an den Qualitäten seiner Radeon-HD-7800- und -HD-7700-Karten feilen? Alle Details klären wir auf den folgenden acht Seiten. Zunächst fühlen wir der GTX 660 und GTX 650 als solchen auf den Zahn, im Anschluss vergleichen wir 16 Herstellerkarten und klären, wann sich das Aufrüsten lohnt.

AUFRÜSTMATRIX: WANN LOHNT SICH EIN UPGRADE?

Von → auf	GTX 650	HD 7770	HD 7850	GTX 660	HD 7870
Geforce GTS 450	+22 %	+49 %	+125 %	+160 %	+175 %
Radeon HD 5770	+17 %	+44 %	+116 %	+150 %	+165 %
Geforce GTX 460	–22 %	–4 %	+44 %	+67 %	+76 %
Radeon HD 6870	–30 %	–14 %	+29 %	+49 %	+58 %
Geforce GTX 560 Ti	–40 %	–26 %	+11 %	+28 %	+36 %
Radeon HD 6950	–44 %	–31 %	+4 %	+20 %	+27 %
Geforce GTX 570	–51 %	–40 %	–9 %	+5 %	+11 %

Über 50 Prozent · Plus 30-50 Prozent · Plus 0-30 Prozent · Leistungsverlust

PREISKAMPF IM GANGE

Zum Start der Radeon HD 7870 und HD 7850 im März dieses Jahres war sich der Hersteller AMD seines Pionierstatus bewusst. Ohne aktuelle Konkurrenz seitens Nvidia debütierten die Gebrüder Pitcairn (Codename des Grafikchips) relativ hochpreisig: 350 respektive 250 Euro wurden fällig. Im Laufe der Zeit sank der Marktpreis beider Modelle kontinuierlich, bis die psychologisch wirksamen Schwellen von 300 beziehungsweise 200 Euro unterschritten wurden. Doch das war erst der Anfang: Ende September wurden die Preise noch einmal gesenkt, sodass eine Radeon HD 7870 für rund 200 und eine HD 7850 für knapp 180 Euro erhältlich war – jeweils mit 2 Gigabyte Grafikspeicher. Zu verdanken ist das Nvidias Frischling, der Geforce GTX 660.

GEFORCE GTX 660

Nvidias neueste Spieler-Grafikkarte startet mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von 230 Euro. Damit beerbt sie nicht nur die Restposten der Geforce GTX 570, sondern steht auch in direkter Konkurrenz zur Radeon HD 7870. Während unter dem Kühler einer Geforce GTX 660 Ti eine abgespeckte GK104-GPU schlummert, debütiert mit der GTX 660 ein neuer Grafikchip: der GK106. Jener Kepler-Spross verfügt über drei Graphics Processing Clusters (GPCs), welche fünf SMX-Bausteine beherbergen. Laut Nvidia handelt es sich trotz der ungeraden Zahl um den GK106-Vollausbau mit 2,54 Milliarden Transistoren auf 214 Quadratmillimetern Kernfläche. Zum Vergleich: AMD packt satte 2,8 Milliarden Schaltungen in nur 212 mm² (Pitcairn XT alias Radeon HD 7870) in die Leistungszentrale.

Jeder einzelne SMX-Block des GK106 beherbergt 192 Rechenwerke, sodass die Geforce GTX 660 über insgesamt 960 ALUs verfügt. Das entspricht bei Taktgleichheit einer um 29 Prozent reduzierten Rechenleistung gegenüber der Ti-Version – bei gleicher Speichertransferrate, das Interface übernimmt die GTX 660 nämlich von der GTX 660 Ti. Insgesamt 2.048 Megabyte GDDR5-RAM mit einer Geschwindigkeit von 3.004 MHz werden über 192 Datenleitungen gefüttert. Die GTX 660 arbeitet folglich wie ihre große Schwester mit einem krummen Verhältnis aus Speicher (2.048) und Datenpfaden (192). Jeder der acht Speicherbausteine verfügt über eine Kapazität von 256 Megabyte (8 x 256 = 2.048), das Interface erlaubt es aber nicht,

SPEZIFIKATIONEN POPULÄRER GRAFIKKARTEN (AUSWAHL)

	Nvidia Geforce					AMD Radeon				
Modell	**GTX 660**	**GTX 570**	**GTX 650**	**GTX 460**	**GTS 450**	**HD 7870**	**HD 7850**	**HD 6950**	**HD 7770****	**HD 7750*****
Architektur/Familie	Kepler	Fermi	Kepler	Fermi	Fermi	GCN	GCN	Northern Islands	GCN	GCN
Codename Grafikchip	GK106	GF110	GK107	GF104	GF106	Pitcairn XT	Pitcairn Pro	Cayman Pro	Cape Verde XT	Cape Verde Pro
Fertigungstechnik	28 nm	40 nm	28 nm	40 nm	40 nm	28 nm	28 nm	40 nm	28 nm	28 nm
Transistoren Grafikchip (in Millionen)	2.540	3.000	1.300	1.950	1.170	2.800	2.800	2.640	1.500	1.500
Rechenleistung GFLOPS, SP	1.882	1.405	813	907	601	2.560	1.761	2.253	1.408	819
Polygondurchsatz (Mio. Dreiecke/s)	2.450	2.745	1.058	1.181	783	2.000	1.720	1.600	1.100	800
Durchsatz (Mrd. Pixel/Sekunde)	19,6	22,0	8,5	9,5	6,3	32,0	27,5	25,6	17,6	12,8
Durchsatz (Mrd. Texel/Sekunde)	76,8	43,9	33,9	37,8	25,1	80,0	55,0	70,4	44,0	25,6
Speichertransferrate (Gigabyte/s)	144,0	152,0	80,0	115,2	57,6	153,6	153,6	160,0	72,0	72,0
Takt Grafikchip/Shader (Megahertz)	980/980*	732/1.464	1.058/1.058	675/1.350	783/1.566	1.000/1.000	860/860	800/800	1.100/1.100	800/800
Takt Grafikspeicher (Megahertz)	3.004	1.900	2.500	1.800	1.800	2.400	2.400	2.500	2.250	2.250
Anzahl Shader („ALUs")	960	480	384	336	192	1.280	1.024	1.408	640	512
Anzahl Textureinheiten („TMUs")	80	60	32	56	32	80	64	88	40	32
Anzahl Raster-Endstufen („ROPs")	24	40	16	32	16	32	32	32	16	16
Speicheranbindung (parallele Bits)	192	320	128	256	128	256	256	256	128	128
Übliche Speichermenge (Megabyte)	2.048	1.280	1.024/2.048	1.024	1.024	2.048	1.024/2.048	1.024/2.048	1.024	1.024
Stromanschlüsse (üblich)	1x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig	2x 6-polig	1x 6-polig	keiner
TDP/TGP laut Hersteller	140 Watt	219 Watt	64 Watt	160 Watt	106 Watt	175 Watt	130 Watt	140 Watt TGP	80 Watt TGP	55 Watt TGP

*Plus GPU Boost **Erste Version rechnet mit 1.000 MHz Kerntakt. ***Revision rechnet mit 900 MHz Kerntakt. TDP: Thermal Design Power (maximale Leistungsaufnahme), TGP: Typical Gaming Power

jeden einzelnen an einen 32-Bit-Kanal zu klemmen (8 x 32 = 256 Bit). Das bedeutet: Die GTX 660 (Ti) verfügt bis zu einer Speicherbelegung von 1.536 Megabyte über die volle 192-Bit-Transferrate mit einem Durchsatz von 144 GByte/Sek. (bei 3.004 MHz GDDR5).

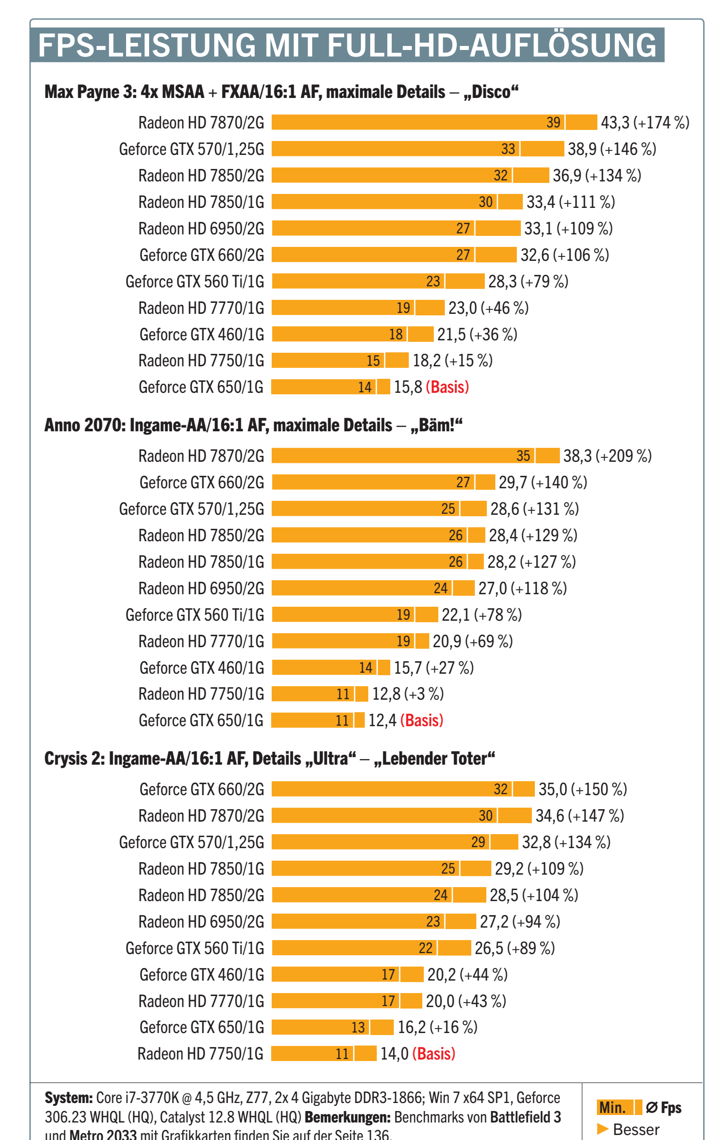
Belegt eine Anwendung oder ein Spiel Grafikspeicher jenseits dieser Grenze, bricht der Durchsatz auf 48 GByte/Sek. ein. Das ist zwar drastisch und stellt den Nutzen der „oberen" 512 Megabyte infrage, ergibt jedoch Sinn: Hätte die GTX 660 (Ti) nur 1,5 Gigabyte an Bord, müsste sie Daten über die PCI-Express-Schnittstelle auslagern. Im Falle eines modernen Steckplatzes gemäß 3.0-Spezifikation stünde ihr dort eine Transferrate von 16 GByte/Sek. zur Verfügung, im verbreiteten PCI-E-2.0-Slot aber nur die Hälfte. Sie sehen: Das größere Speicherpolster ist keine reine Marketing-Entscheidung.

DER GPU BOOST

Wie ihre Vorgänger verfügt auch die GTX 660 über die automatische Übertaktungsfunktion „GPU Boost". In Abhängigkeit zum im BIOS hinterlegten Power Target hievt sie die Grafikchipfrequenz von 980 (Basistakt) auf 1.033 MHz. Dabei handelt es sich laut Nvidia um den üblichen Wert bei Referenzkarten. Um diese Leistung abzubilden, haben wir uns dazu entschieden, den Boost via Nvidia-Inspector-Tool auf 1.033 MHz zu fixieren. Im Test stellte sich heraus, dass besagte 1.033 MHz nicht überall erreicht werden: Während wir in **Battlefield: Bad Company 2** nach einigen Minuten nur noch 993 MHz verzeichnen, rechnet die GTX 660 in **Anno 2070** mit 1.006 bis 1.019 MHz. Spiele mit geringerer Gesamtlast, wie **Battlefield 3** und **Metro 2033**, legen meist höhere Boost-Frequenzen als 1.033 MHz an. Diese Beobachtungen bestärken uns dabei, die Schwankungen mithilfe eines Limits zu glätten.

GEFORCE GTX 650

Mit 384 Shader-ALUs und 32 Textureinheiten entspricht das Herz der GTX 650, der GK107-Chip, einem Viertel des GK104-Pendants. Einzig das Speicherinterface ist halbiert, anstelle von 256 wird der GK107 mit 128 Bits gefüttert – wie bei der Geforce GT 640. Letztere ist das erste und langsamste Desktop-Produkt auf GK107-Basis, ausgestattet mit magerem DDR3-RAM (Takt: 891 MHz). Hier findet sich der markante Unterschied zwischen GT 640 und GTX 650: Dank ihres 2.500 MHz schnellen GDDR5-RAMs verfügt die GTX 650 über eine Speichertransferrate von 80 GByte pro Sekunde – Faktor 2,81 gegenüber 28,5 GByte/Sek. auf der GT 640. Um das Paket abzurunden, arbeitet der GK107 konstant mit 1.058 anstelle von 901 MHz (+17 Prozent), denn als einzigem Kepler fehlt dem GK107 der GPU Boost.



LEISTUNGS-CHECK: GÜNSTIGE UND ALTE GRAFIKKARTEN

Diablo 3, 1.920 x 1.080: Ingame-FXAA/16:1 AF – „Tore Neu-Tristrams"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7770/1G	46	51,5 (+74 %)
Geforce GTX 650/1G	47	50,9 (+72 %)
Radeon HD 5770/1G	40	44,4 (+50 %)
Geforce GTX 260-216/896M	38	43,2 (+46 %)
Radeon HD 4870/512M	37	41,3 (+40 %)
Geforce GTS 450/1G	35	38,9 (+31 %)
Geforce 9800 GT/512M	28	29,6 (Basis)

WoW Cataclysm, 1.680 x 1.050: 4x MSAA/16:1 AF – „Heulender Fjord"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7770/1G	30	36,1 (+67 %)
Geforce GTX 650/1G	25	31,3 (+45 %)
Radeon HD 4870/512M	24	28,8 (+33 %)
Radeon HD 5770/1G	23	27,7 (+28 %)
Geforce GTX 260-216/896M	22	26,6 (+23 %)
Geforce GTS 450/1G	20	25,5 (+18 %)
Geforce 9800 GT/512M	18	21,6 (Basis)

Starcraft 2, 1.680 x 1.050: 4x MSAA/16:1 AF, maximale Details – „2 on 2 MP-Worstcase"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Geforce GTX 460/1G	11	32,6 (+181 %)
Geforce GTX 650/1G	9	26,3 (+127 %)
Geforce GTS 450/1G	7	18,9 (+63 %)
Radeon HD 7770/1G	4	15,6 (+34 %)
Geforce 9800 GT/512M	5	12,7 (+9 %)
Radeon HD 7750/1G	2	11,6 (Basis)

Batman: Arkham City, 1.680 x 1.050: 4x MSAA/16:1 AF, maximal Details – „Park Row"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Radeon HD 7770/1G	19	25,9 (+60 %)
Geforce GTX 460/1G	17	23,9 (+48 %)
Geforce GTX 650/1G	16	22,8 (+41 %)
Radeon HD 7750/1G	14	19,5 (+20 %)
Geforce GTS 450/1G	12	16,2 (Basis)

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2x 4 Gigabyte DDR3-1866; Win 7 x64 SP1, Geforce 306.23 WHQL (HQ), Catalyst 12.8 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Die Radeon HD 7770 mit 1,1 Gigahertz Chiptakt führt das Feld meistens an.

Min. | Ø Fps
▶ Besser

GTX 660: KÜHLUNG, LAUTSTÄRKE UND LEISTUNGSAUFNAHME

Wie bei Nvidia-Karten der Oberklasse üblich, basiert das Referenzdesign der Geforce GTX 660 auf dem DHE-Prinzip: Bei einem Direct-Heat-Exhaust-Kühler sitzt ein Radiallüfter am Heck – in diesem Fall mit 65 Millimetern Durchmesser –, welcher Frischluft durch die Lamellen des Kühlblocks und schließlich durch die Steckplatzblende aus dem Gehäuse pustet. Wie bei der GTX 660 Ti entspricht das Leerlauf-Geräusch einem tiefen, gemäß unserer Messung 0,8 Sone lauten Brummen, das durch die Kombination aus Radialbelüftung und der Kunststoffabdeckung erzeugt wird. Die Blu-ray-Wiedergabe oder der Betrieb mehrerer Bildschirme ändert nichts an der Lüfterdrehzahl und damit auch nichts an der Lautheit. Unter (Spiele-)Last schwenkt das Geräusch in ein Rauschen um, das höchstens 2,2 Sone erzeugt.

Bei der Leistungsaufnahme zeigt sich die Geforce GTX 660 genügsam: Wir messen schlimmstenfalls 118 Watt unter Spielelast (**Battlefield: Bad Company 2**). Dabei berechnet die GTX 660 in 1.920 x 1.200 mit 4x MSAA/16:1 AF rund 86 Fps. Eine Radeon HD 7870 stemmt 82 Fps bei einer Leistungsaufnahme von 114 Watt – damit befinden sich die beiden Konkurrenten auf Augenhöhe. Zum Vergleich: Eine Geforce GTX 560 Ti verbraucht an derselben Stelle 152 Watt und gibt nur 68 Fps aus. Diese Werte demonstrieren noch einmal den großen Effizienz-Schritt von Fermi (GTX 400/500) auf Kepler. Die theoretische Spezifikation der GTX 660 von 150 Watt – 75 Watt aus dem PCI-E-Slot und nochmals 75 aus dem 6-Pol-Stromstecker auf der Referenzplatine – wird zu keiner Zeit ausgefahren. Vergleichswerte zahlreicher Grafikkarten finden Sie in der großen Tabelle unten.

GTX 660: SPIELELEISTUNG

Im PCG-Leistungsindex (maximal 100 Prozentpunkte bei Radeon HD 7970 GHz-Edition) erzielt die Geforce GTX 660 einen Wert von 66,3 – rund drei Prozentpunkte über der GTX 570. Die GTX 660 mit Ti-Anhängsel rangiert bei 73,7 Punkten, während AMDs HD 7870 mit 70,2 Prozent dazwischen liegt. Spielabhängig kann sich die GTX 660 Ti um bis zu 23 Prozent von der Non-Ti-Version absetzen (**Anno 2070**), in anderen Fällen ist der Vorsprung aber nur minimal (**Starcraft 2**, **Metro 2033**). Die Diagnose: Die GTX 660 Ti verhungert, wie auch die GTX 680/670, oft an der Speichertransferrate und kann ihre Rechenkraft nur ausspielen, wenn der Speicherdurchsatz nicht limitiert.

Damit ist die Geforce GTX 660 zwar ein starkes Produkt, für Besitzer einer GTX 560 Ti oder Radeon HD 6950 aber keine sinnvolle Upgrade-Option. Anders sieht das für Nutzer eines DX10-Dinosauriers wie der Geforce 8800/9800 GT oder Radeon HD 3870 aus, hier explodiert die Leistung im Vergleich förmlich. Welches GTX-660- oder HD-7800-Modell Sie kaufen sollten, klären wir im Anschluss.

GTX 650: FLINKER MINI-KEPLER

Mangels Referenz-Muster führen wir die Leistungstests der Geforce GTX 650 anhand der Palit GTX 650 OC durch – selbstverständlich auf die Vorgabe untertaktet. Damit erreicht die GTX 650 einen Indexwert von respektablen 31,1 Prozentpunkten. Die GT 640 mit ihren 20,6 Punkten lässt sie deutlich hinter sich und auch an der HD 7750 mit 800 MHz kommt die GTX 650 spielend vorbei (27,2). An der HD 7770 mit 1.100 MHz beißt sich die GTX 650 jedoch selbst als OC-Version die Zähne; zumindest für einen Gleichstand mit der HD 7750 900M reicht es. Das Fps/Watt-Verhältnis der neuen Nvidia-Karte ist dabei stets sehr gut. ❑

LAUTHEIT UND LEISTUNGSAUFNAHME

Oberklasse-Grafikkarten

Lautstärke	GTX 660	GTX 580	GTX 570	GTX 560 Ti	GTX 460	HD 7870	HD 7850	HD 6950
Leerlauf (Win-7-Desktop)	0,9 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	1,4 Sone
Zwei unterschiedl. Monitore	0,9 Sone	0,8 Sone	1,3 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	1,4 Sone
Blu-ray (The Dark Knight)	0,9 Sone	0,8 Sone	1,1 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	0,8 Sone	1,4 Sone
Battlefield: Bad Company 2	2,2 Sone	3,4 Sone	3,4 Sone	1,1 Sone	2,0 Sone	3,1 Sone	2,6 Sone	3,8 Sone
Leistungsaufnahme	**GTX 660**	**GTX 570**	**GTX 570**	**GTX 560 Ti**	**GTX 460**	**HD 7870**	**HD 7850**	**HD 6950**
Leerlauf (Win-7-Desktop)	10 Watt	32 Watt	28 Watt	16 Watt	14 Watt	11 Watt	10 Watt	19 Watt
Zwei unterschiedl. Monitore	13 Watt	91 Watt	85 Watt	23 Watt	22 Watt	31 Watt	30 Watt	56 Watt
Blu-ray (The Dark Knight)	11 Watt	42 Watt	37 Watt	34 Watt	28 Watt	46 Watt	45 Watt	54 Watt
Battlefield: Bad Company 2	147 Watt	221 Watt	194 Watt	152 Watt	125 Watt	114 Watt	98 Watt	117 Watt

Einsteiger- & Mittelklasse-Grafikkarten

Lautstärke	GTX 650*	GTX 550 Ti**	GTS 450	GT 640***	HD 6850	HD 7770	HD 7750	HD 5770
Leerlauf (Win-7-Desktop)	0,7 Sone	0,5 Sone	0,3 Sone	0,3 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	2,0 Sone	0,9 Sone
Zwei unterschiedl. Monitore	0,7 Sone	0,7 Sone	0,3 Sone	0,3 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	2,0 Sone	0,9 Sone
Blu-ray (The Dark Knight)	0,7 Sone	0,6 Sone	0,3 Sone	0,3 Sone	0,9 Sone	0,8 Sone	2,0 Sone	0,9 Sone
Battlefield: Bad Company 2	0,9 Sone	0,9 Sone	0,4 Sone	0,3 Sone	3,3 Sone	1,3 Sone	2,5 Sone	2,3 Sone
Leistungsaufnahme	**GTX 650***	**GTX 550 Ti****	**GTS 450**	**GT 640*****	**HD 6850**	**HD 7770**	**HD 7750**	**HD 5770**
Leerlauf (Win-7-Desktop)	11,5 Watt	15 Watt	15 Watt	9 Watt	25 Watt	10 Watt	9 Watt	18 Watt
Zwei unterschiedl. Monitore	12 Watt	49 Watt	33 Watt	10 Watt	47 Watt	19 Watt	18 Watt	36 Watt
Blu-ray (The Dark Knight)	15,5 Watt	21 Watt	19 Watt	13 Watt	48 Watt	30 Watt	24 Watt	37 Watt
Battlefield: Bad Company 2	60 Watt	120 Watt	89 Watt	36 Watt	97 Watt	64 Watt	45 Watt	78 Watt

Bei allen Karten gilt die Standardeinstellung für Powertune und Power Target. Sofern nicht anders angegeben, wurden die Referenzdesigns getestet. Keine Referenzdesigns mit Sternchen: *Palit Geforce GTX 650 OC; **Palit Geforce GTX 550 Ti Sonic; ***Asus GT640-GD3

Sie möchten Ihre alte Grafikkarte durch ein neues Modell ersetzen? Dann ist jetzt genau der richtige Zeitpunkt, denn die Vielfalt stromsparender 28-Nanometer-Grafikkarten ist erstmals richtig günstig. Welche Modelle zwischen 100 und 220 Euro am besten abschneiden, ist Thema der folgenden Seiten.

Vorsicht, falls Sie in Online-Preissuchmaschinen (wie www.pcgames.de/preisvergleich) unterwegs sind: Oft werden die Taktraten, Maße und weitere Werte von den Händlern falsch angegeben – bei der Masse unterschiedlicher Versionen ist das nicht verwunderlich. Im Zweifel stimmen die von uns angegebenen Zahlen; lassen Sie sich das vor dem Kauf vom Händer bestätigen.

PREIS-LEISTUNG: DIE SIEGER

Die meisten Spieler verspüren einen Aufrüstzwang, wenn die installierte Grafikkarte nur noch Ruckeln produziert. Daher sehen wir uns zunächst an, welche Modelle die meisten Fps pro Euro liefern. Zur Orientierung verweisen wir Sie an die unten rechts platzierte Grafik. Beachten Sie, dass lediglich die abgebildete Leistung eine Konstante ist – die Preise für Grafikkarten schwanken beinahe minütlich und stellen daher nur eine Momentaufnahme dar. Die hier aufgestellten Fps/Euro-Rechnungen galten bei Redaktionsschluss, wir gehen jedoch davon aus, dass die Preise im Laufe des Oktobers modellabhängig noch um fünf bis zehn Euro nachgeben werden. Doch schon jetzt gilt: Wer eine Grafikkarte um 200 Euro kauft, erhält sehr viel Leistung für sein Geld.

Falls Sie schon immer eine Geforce GTX 580 haben, aber nur die Hälfte des aufgerufenen Preises ausgeben wollten, dann greifen Sie jetzt zu – nicht zu GTX-580-Restbeständen, sondern zu übertakteten Versionen der Radeon HD 7870. Die AMD-Grafikkarte wird von vielen Herstellern als 1.100-MHz-Version angeboten, womit sie im PCG-Index über 75 Prozentpunkte erreicht – die Geforce GTX 580 und GTX 660 Ti landen bei rund 74 Punkten. Die Aufrüstmatrix auf Seite 132 verrät, dass sich eine Radeon HD 7870 sogar für Nutzer einer HD 6950 und GTX 560 Ti OC lohnt: Im Mittel aller PCG-Indexspiele wartet ein Leistungsplus von einem Drittel. Richtig interessant wird es für Besitzer einer Geforce GTX 460 oder Radeon HD 6850: Kaufen Sie eine Radeon HD 7850 mit 2 Gigabyte Speicher, sinkt nicht nur der Energieverbrauch Ihres PCs, die Leistung steigt außerdem im Mittel um 45 Prozent; beim Kauf einer stark übertakteten GTX 660 oder Standard-HD-7870 sogar um mindestens 70 Prozent.

Eine Radeon HD 7770 mit 1.100 MHz Chiptakt war Ende September schon für weniger als 105 Euro erhältlich, was ihr den Fps/Euro-Thron sichert. Die AMD-Karte mag flink und sparsam sein, kommt für Besitzer einer Geforce GTX 460 respektive Radeon HD 6850 aber nicht infrage, da sie im Schnitt etwas langsamer ist. Nutzer einer Geforce GTS 450 oder Radeon HD 57x0/67x0 dürfen bei gleichbleibender Leistungsaufnahme zugreifen: Hier wartet ein mittleres Fps-Plus von 50 Prozent.

FINGER WEG VOM REST

Fakt ist: Der Kauf einer aktuellen Grafikkarte der Serien Geforce 600 (Kepler) und Radeon HD 7000 (GCN) bringt weitere Vorteile abseits schnöder Bildraten. Während Umrüster von Fermi (Geforce 400/500) auf Kepler in erster Linie Strom sparen, erhalten Besitzer einer HD 5000/6000 neue Funktionen: Neben einem stark verbesserten anisotropen Filter (AF) lockt die Möglichkeit zu hochwertigem Supersample-AA (SGSSAA) auch unter DX10/11 sowie das „Zero Core Power"-Feature: Schaltet der Monitor an einer Radeon HD 7000 in den Stand-by-Modus, legt sich die Grafikkarte ebenfalls schlafen, schaltet ihren Lüfter ab und verbraucht in diesem Zustand weniger als drei Watt. Eine Benutzereingabe weckt das Gespann wieder auf. Nach anfänglichen, sporadischen Treiberproblemen arbeitet die Funktion mittlerweile einwandfrei.



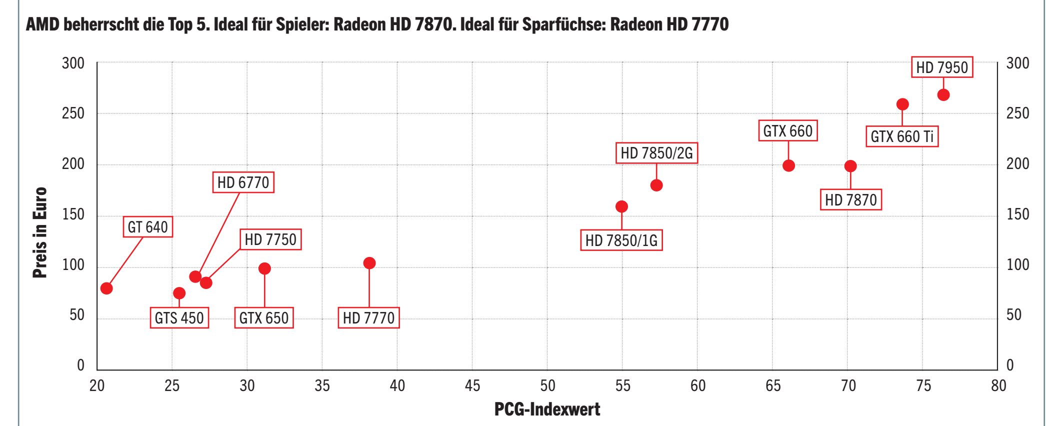
Geforce GTX 660 und Radeon HD 7850/7770: Ihnen genügt ein sechspoliger Stromstecker vom Netzteil.

RADEON HD 7870 (2 GIGABYTE)

AMDs Radeon HD 7870 mit 2 GByte Videospeicher bietet viel

PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS AKTUELLER GRAFIKKARTEN*

AMD beherrscht die Top 5. Ideal für Spieler: Radeon HD 7870. Ideal für Sparfüchse: Radeon HD 7770



Normierter PCG-Leistungsindex (11 Spiele, 3 Auflösungen); 100 % = Radeon HD 7970 GHz Edition

Grafikkarte	Index (Prozentpunkte)	Circa-Preis in Euro	Euro pro Fps (weniger ist besser)
AMD Radeon HD 7770 (1,1 GHz; 1 Gigabyte)	38,1	105	2,76
AMD Radeon HD 7870 (2 Gigabyte)	70,2	200	2,85
AMD Radeon HD 7850 (1 Gigabyte)	54,9	160	2,91
Nvidia Geforce GTS 450 (1 Gigabyte GDDR5)	25,5	75	2,94
Nvidia Geforce GTX 660 (2 Gigabyte)	66,3	200	3,02
AMD Radeon HD 7750 (800 MHz; 1 Gigabyte)	27,2	85	3,13
AMD Radeon HD 7850 (2 Gigabyte)	57,3	180	3,14
Nvidia Geforce GTX 650 (1 Gigabyte)	31,1	100	3,22
AMD Radeon HD 6770 (1 Gigabyte)	26,5	90	3,40
Nvidia Geforce GTX 660 Ti (2 Gigabyte)	73,7	260	3,53
AMD Radeon HD 7950 (3 Gigabyte)	76,5	270	3,53
Nvidia Geforce GT 640 (1 Gigabyte)	20,6	80	3,88

Basis: PCG-Leistungsindex in Relation zum aktuellen Marktpreis *Je weiter unten rechts sich eine Karte befindet, desto besser ist das Preis-Leistungs-Verhältnis.

Leistung pro Euro, ist wahlweise moderat übertaktet, leise gekühlt und führt mit 70,2 Prozent im PCG-Leistungsindex das Preissegment bis 200 Euro an. Herstellerkarten mit dem Referenztakt, 1.000/2.400 MHz für GPU/VRAM, erhalten Sie knapp für diese Summe. Wer 10 bis 30 Euro drauflegt, darf sich einen unserer Probanden mit werkseitiger Übertaktung aussuchen. Praktisch und zukunftssicher: Bei HD-7870-Grafikkarten sind 2 Gigabyte Grafikspeicher Standard, hier haben Sie keine Wahl. Außerdem benötigen alle Herstellerkarten einen 6-Pol-Stromstecker vom Netzteil. Während moderne Stromgeber damit kein Problem haben, sollten sich Besitzer betagter Stromspender auf eine Hürde einstellen: Nicht jeder Karte liegen zwei Adapterkabel von Molex (vierpolig, weiß) bei, oft findet sich nur eines oder keines in der Packung (siehe Testtabelle).

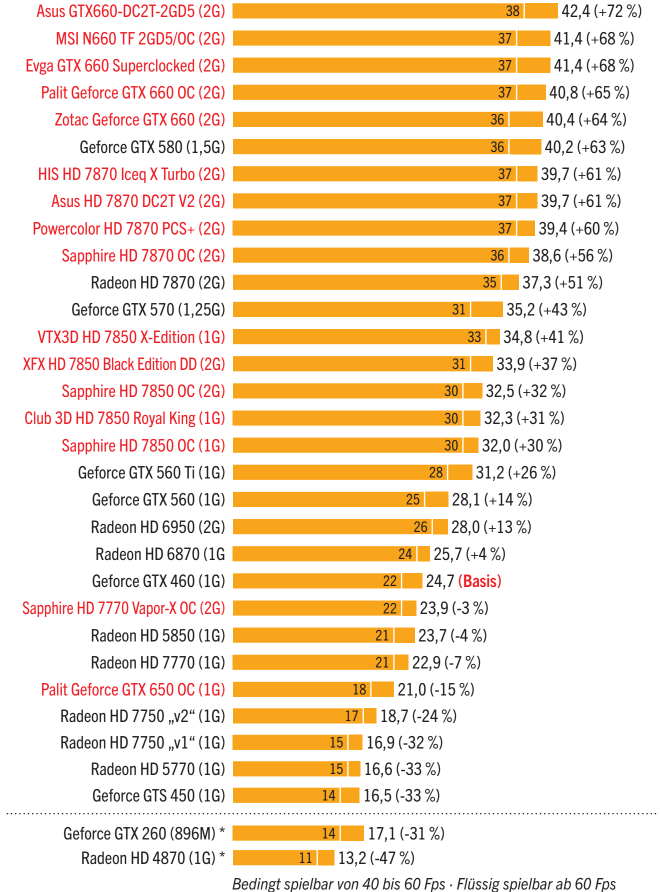
Die schnellsten Modelle arbeiten mit 1.100/2.500 MHz, was einer zehn- respektive vierprozentigen Übertaktung entspricht und im Mittel für +7 Prozent Leistung sorgt. Das reicht in einigen Fällen aus, um der älteren 800-MHz-Version der HD 7950 nahezukommen.

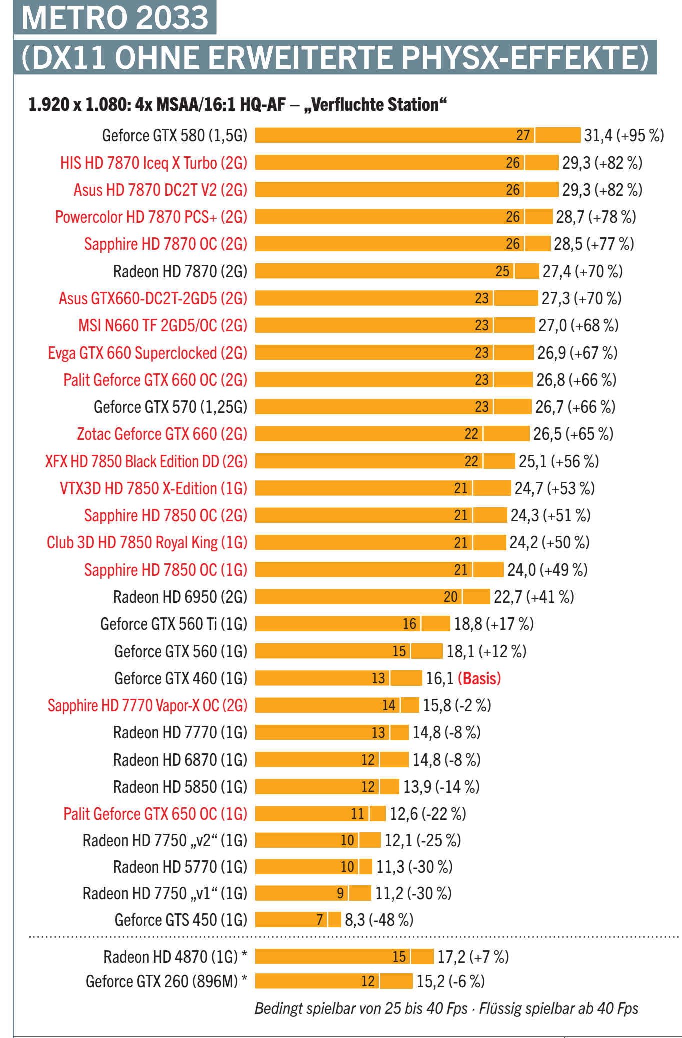
Die vier HD-7870-Karten im Test setzen unterschiedliche Schwerpunkte hinsichtlich Takt, Kühlung und Beigaben. Die schnellsten Exemplare stammen von Asus und HIS, gefolgt von Powercolor und Sapphire. Faustregel: Der Kerntakt hat größere Auswirkungen auf die Leistung als der des Speichers. Die Leistungsunterschiede zwischen den aufgeführten Karten bewegen sich im Drei-Prozent-Bereich und fallen somit nicht auf – im Gegensatz zur Lautstärke der Kühler. Hier kann sich vor allem das ideal gekühlte Sapphire-Modell absetzen: Neben dem Grafikchip werden auch die Spannungswandler und der Speicher mit einer Kühlplatte versehen. Das ist speziell für Übertakter ein Pluspunkt, der den anderen HD-7870-Karten im Test fehlt. Die Lautheit des Sapphire-Kühlers ist in jeder Lage sehr gut, angefangen bei kaum wahrnehmbaren 0,4 Sone im Leerlauf bis 0,9 Sone beim Spielen. Übrigens bietet Sapphire die gleiche Karte auch mit Referenztakt an, bei der Sie 30 Euro einsparen können, um anschließend – auf Kosten der Garantie – selbst zu übertakten.

Etwas lauter, aber nach wie vor angenehm arbeiten Asus' Direct Cu II TOP in der V2-Version (die V1 wird laut!) sowie HIS' Iceq X Turbo mit 0,3/0,4 (2D) respektive 1,5/1,6 Sone (Spiel). Zum Ausgleich rechnen beide Karten mit dem HD-7870-Höchsttakt von 1.100/2.500 MHz (Sapphire: 1.050 MHz). Die Powercolor HD 7870 PCS+ fällt im Vergleich mit der Konkurrenz etwas zurück; sie surrt beim Spielen mit bis zu 2,2 Sone. Beachten Sie auch die in der Testtabelle angegebenen Temperaturwerte.

GEFORCE GTX 660 (2 GIGABYTE)

Die neue Nvidia-Grafikkarte arbeitet sparsam und wird bei den meisten Herstellern sehr leise gekühlt. Mit einem PCG-Indexwert von 66,3 platziert sich die Geforce GTX 660 in der Referenzversion genau zwischen der GTX 660 Ti (73,7) und der Radeon HD 7850/2G (57,3), die Preise ab 200 Euro orientierten sich bei Testschluss aber noch an der schnelleren HD 7870. Unsere fünf Kandidaten verfügen über unterschiedliche Kühldesigns, darunter sitzt in drei Fällen, bei Evga, Palit und Zotac, die 17,3 Zentimeter kurze Referenzplatine. Asus und MSI vertrauen auf hauseigene Ingenieurskunst und setzen größere PCBs ein. In unserem Test ergaben sich dadurch keine messbaren Vorteile hinsichtlich Übertaktungspotenzial oder





Fiepneigung. Wie bei den anderen Kepler-Grafikkarten steht es den Herstellern innerhalb eines abgesteckten Rahmens offen, die Taktraten und das Power Target werkseitig zu erhöhen. Letzteres wirkt sich in Kombination mit mächtiger Kühlung positiv auf den GPU Boost aus: Bleibt der GK106 unter 70 Grad Celsius und erlaubt es die Auslastung, übertaktet er sich höher als bei schwacher Kühlung. Die stärksten Designs kommen auf Asus' Direct Cu II TOP (DC2T) und MSIs N660 Twin Frozr/OC zum Einsatz. Löblich: Beide Karten besitzen Kühlelemente für Wandler und Speicher – Letzterer wird bei den anderen Probanden nur durch einen Luftstrom gekühlt.

Alle GTX-660-Modelle im Test bleiben unter Last leise bis sehr leise und verbrauchen beim Spielen zwischen 110 (Palit) und 131 Watt (Asus) – das ist vergleichbar mit den HD-7870-Karten. Den Unhörbarkeits-Award verdient sich erneut Asus mit 0,7 Sone unter Volllast, gefolgt von MSI mit 0,9 Sone und Palit mit 1,3 Sone – alle drei fallen in typischen Spiele-PCs nicht auf. Etwas lauter arbeiten Zotacs GTX 660 (1,8 Sone beim Spielen) und Evgas GTX 660 Superclocked (2,2 Sone); störend ist das aber nicht. Die Evga-Karte basiert als einziges Modell auf dem Referenzdesign mit DHE-Kühlung. Die Abwärme landet hier nicht im Gehäuse – interessant für schlecht belüftete PCs.

Bedingt durch den Basistakt von 1.071 MHz und das höhere Power Target – gleichbedeutend mit der Leistungsaufnahme – erreicht die Asus-Karte im Mittel die höchsten Bildraten im Test, gefolgt von MSI (1.032 MHz Basis). Bewerten Sie diese Unterschiede aber nicht zu stark, denn zwischen der Zotac Geforce GTX 660 mit Fast-Referenztakt (993 anstelle von 980 MHz) und der Asus DC2T liegen bestenfalls fünf Prozent Leistungsdifferenz. Im Mittel holt eine stark übertaktete GTX 660 knapp eine Radeon HD 7870 mit Referenztakt ein, deren übertaktete Versionen sind entsprechend flinker unterwegs.

RADEON HD 7850 (1 ODER 2 GIGABYTE)

Die Radeon HD 7850, AMDs attraktive Mittelklasse-Karte für Sparfüchse, ist nun auch mit halbiertem Grafikspeicher erhältlich. Unsere Benchmarks belegen, dass 1 Gigabyte Videospeicher ausreichend ist, sofern Sie höchstens in 1.920 x 1.200 mit 4x MSAA spielen. Der PCG-Leistungsindex attestiert der HD 7850/1G den Wert 54,9, während die rund 20 Euro teurere HD 7850/2G auf 57,3 Punkte kommt. Die Differenz ergibt sich lediglich durch den Einfluss der Auflösung 2.560 x 1.600, bei der die 1-GiB-Karte mitunter verhungert (**Crysis Warhead, Battlefield 3, Metro 2033, Max Payne 3**). Einige Partner werten die HD 7850/1G durch hohen Takt auf, etwa Vertex 3D (VTX3D): Die von uns getestete X-Edition arbeitet mit satten 1.000/2.450 MHz (+16/2 % Übertaktung) und legt damit zwischen 12 und 14 Prozent an Fps zu. Die Lüftersteuerung arbeitet jedoch viel zu aggressiv, wir messen beim Spielen eine Lautheit von bis zu 3,7 Sone. Tipp: Mit 40 Prozent PWM-Drehkraft verharrt die Karte bei 1,8 Sone, ohne zu überhitzen.

Die HD 7850/2G ist natürlich ebenfalls übertaktet zu haben, wobei speziell die XFX Black Edition mit Double-Dissipation-Kühler positiv heraussticht: +13/4 OC-Takt sowie nahezu unhörbare Kühlung (schlimmstenfalls 0,6 Sone) stehen auf der Habenseite, nur der relativ hohe Preis um 200 Euro dämpft die Freude – zu diesem Kurs ist die Sapphire HD 7870 Non-OC die bessere Wahl. Weitere Top-Karten finden Sie in der Testtabelle.

SAPPHIRE HD 7770 VAPOR-X OC GEGEN PALIT GEFORCE GTX 650 OC

Die Leistungswerte der Palit GTX 650 OC finden Sie bereits ein paar Seiten zuvor. Die Karte punktet mit Sparsamkeit, geringer Lautheit und kompakter Bauweise – ideal für HTPCs. Die übertaktete Sapphire HD 7770 Vapor-X OC rechnet gute 30 Prozent schneller und ist daher auch für Spieler interessant – der Preisunterschied zwischen den Karten passt zu ihrer Leistung. ❑

FAZIT

Grafikkarten bis 220 Euro

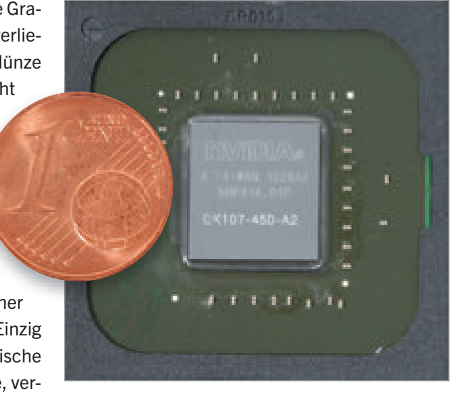
Die Durststrecke ist vorbei, nach vielen Hochpreismonaten locken endlich wieder schnelle Grafikkarten zu vernünftigen Preisen. Wer 200 Euro investieren möchte, greift entweder zu einer Radeon HD 7870 oder zu einer GTX 660. Im Bereich um 150 Euro führt kein Weg an einer HD 7850 mit 1 Gigabyte Videospeicher vorbei – wer gerne 8x AA einschaltet, sollte jedoch zur 2-Gigabyte-Version greifen.

WUSSTEN SIE, DASS ...

- **... DER GK107** (GTX 650/GT 640) nur 118 und Cape Verde (HD 7700) nur 123 mm² klein sind (siehe unten)? Eine 1-Eurocent-Münze bringt es auf eine Fläche von 207 mm². AMDs Pitcairn (HD 7800) und Nvidias GK106 (GTX 660) liegen mit 212 respektive 214 mm² knapp darüber.
- **... DIE GTX 660** standardmäßig Samsung-RAM trägt, während die GTX 650 mit Elpida-Chips bestückt wird? Die GTX 680, 670 und 660 Ti verfügen allesamt über Hynix-RAM, einzig die GTX 690 wurde schon zuvor mit Samsung-Chips bestückt.
- **... JEDER RADEON-GRAFIKKARTE** eine Crossfire-Brücke beiliegt, aber nur ganz wenigen Geforce-Karten eine SLI-Brücke? Letztere finden sich vorwiegend beim Zubehör einer Hauptplatine.
- **... DER LÜFTER** einer Grafikkarte bei gleicher PWM-Drehstärke unter absoluter Volllast leiser wird als im Leerlauf? Im VGA-Tool der Kollegen von der PC Games Hardware respektive Furmark hören sich beispielsweise 50 Prozent lauter an als im Leerlauf oder bei einer Runde **Battlefield 3**.

GRÖSSENVERGLEICH: CHIP CONTRA CENT

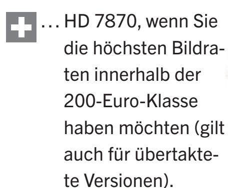
Um die oben angestellte Rechnung mit Bildern zu unterstreichen, haben wir den Kühler einer Geforce GTX 650 entfernt.



AMDs und Nvidias kleinste Grafikchips des Jahres 2012 verlieren gegen eine Eurocent-Münze – nicht in Sachen Gewicht und Wert, aber wenn es um den Flächeninhalt geht. Der sogenannte Die, Fachterminus für den eigentlichen Grafikchip mit seinen Logik- und Cache-Transistoren, ist sichtbar kleiner als die Währungseinheit. Einzig das Package, die quadratische Leiterplatte unter dem Die, verhilft dem GK107 zu einem Sieg im Größenduell. „A2" bedeutet übrigens, dass der Chip erst nach zwei Revisionen die Marktreife erreicht hat – der GK106 schaffte das bereits als A1-Silizium.

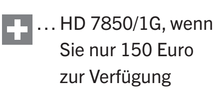
PRO & CONTRA

Kaufen Sie eine Radeon ...





- ... HD 7870, wenn Sie die höchsten Bildraten innerhalb der 200-Euro-Klasse haben möchten (gilt auch für übertaktete Versionen).
- ... HD 7850/1G, wenn Sie nur 150 Euro zur Verfügung haben und gern selbst übertakten – GTX-660-Leistung ist möglich.



Kaufen Sie eine GTX 660, wenn Sie ...



- ... Wert auf Sparsamkeit in jeder Lage legen – speziell die 2D-Leistungsaufnahme (Blu-ray & Co.) ist sehr gering.
- ... die Nvidia-Gimmicks um GPU-Physx (etwa für **Borderlands 2**), Ambient Occlusion und AA-Bits wertschätzen.

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 7870 OC	HD 7870 Direct Cu II TOP V2	GTX660-DC2T-2GD5	Radeon HD 7870 Iceq X Turbo
Hersteller/Webseite	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Asus (www.asus.de)	Asus (www.asus.de)	HIS (www.hisdigital.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend
PCG-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/751973	www.pcgames.de/preisvergleich/798287	www.pcgames.de/preisvergleich/838003	www.pcgames.de/preisvergleich/751967
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Geforce GTX 660; GK106 (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.280/80/32	1.280/80/32	960/80/24	1.280/80/32
2D-Takt (GPU/VRAM)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	300/300 MHz (0,822 VGPU)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	300/300 MHz (0,822 VGPU)
3D-Takt (GPU/VRAM)	1.050/2.500 MHz (1,176 VGPU; +5/4 % OC)	1.100/2.500 MHz (1,218 VGPU; +10/4 % OC)	1.071 (Boost: ~1.163)/3.054 MHz (+9/2 % OC)	1.100/2.500 MHz (1,218 VGPU; +10/4 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,77**	**2,78**	**2,78**	**2,93**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (192 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)
Monitoranschlüsse	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2x Dual-Link-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayport	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport
Kühlung	„Dual-Fan", Dual-Slot, Kupferkern, 4 HP (2x 8, 2x 6 mm), 2x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Direct Cu II" (V2), Dual-Slot, 3 Heatpipes à 8 mm, 2x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Direct Cu II", Dual-Slot, 3 DT-Heatpipes à 8 mm, 2x 75 mm axial, VRM-/RAM-Kühler	„Iceq X", Dual-Slot, 4 HP (2x 8, 2x 6 mm), 85-mm-Axiallüfter, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools/Spiele	Treiber-CD	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	GPU Tweak (Tweak-Tool), Treiber	Iturbo (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel/Adapter	HDMI-DVI, HDMI-Kabel, DVI-VGA, 2x Strom	1x Strom: Molex-auf-6-Pol, DVI-VGA	DVI-VGA-Adapter	DVI-VGA-Adapter; Crossfire-Brücke
Sonstiges	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Crossfire-Brücke	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Crossfire-Brücke	Asus-Custom-Platine	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Kartenhalter
Eigenschaften (20 %)	**1,87**	**2,08**	**1,73**	**2,06**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	30/59/66 Grad Celsius	29/68/85 Grad Celsius	28/63/64 Grad Celsius	29/63/68 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (20 %)/0,9 (36 %)/1,8 (44 %) Sone	0,3 (30 %)/1,5 (47 %)/5,1 (81 %) Sone	0,2 (10 %)/0,6 (45 %)/0,7 (48 %) Sone	0,4 (28 %)/1,6 (45 %)/1,9 (50 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab sehr hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufn. 2D/Blu-ray/Dual-Monitoring	20/44/41 Watt	18/47/45 Watt	17,5/23/18 Watt	16/39/37 Watt
Leistungsaufn. BC 2/Anno 2070/VGA-Tool	108/111/139 Watt (Powertune: Standard)	132/134/151 Watt (Powertune: Standard)	131/130/140 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	140/142/163 Watt (Powertune: Standard)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.155)/ja (1.210)/nein (1.260 MHz)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Nein (1.180)/nein (1.230)/nein (1.285 MHz)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (2.750)/ja (2.875)/ja (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (3.360)/nein (3.510)/nein (3.665 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)
Spannung in Tools einstellbar?	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 110 % möglich)	Ja (GPU; via Iturbo bis 1,337 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	25,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	26,8 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	25,8 (PCB: 25,1)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	24,5 (PCB 24,2)/3,5 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCG-Index (60 %)	**2,09**	**2,04**	**2,16**	**2,04**
FAZIT	+ Flüsterleise und kühl + OC @ 1,25 GHz leise möglich + Viel Zubehör (als Full Retail)	+ Sehr leiser, starker Kühler + Hoher Takt ab Werk − Keine VRM- & RAM-Kühlelemente	+ HD-7870-Leistungsniveau + Nahezu unhörbare Kühlung − Relativ (!) hoher 2D-Verbrauch	+ Mit die schnellste HD 7870 + Kühler arbeitet leise und kraftvoll − Wenig Zubehör
	Wertung: **2,18**	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,20**	Wertung: **2,22**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Geforce GTX 660 OC	Radeon HD 7870 PCS+	N660 TF 2GD5/OC	GTX 660 Superclocked (SC)
Hersteller/Webseite	Palit (www.palit.biz)	Powercolor (www.powercolor.com/de)	MSI (www.msi-computer.de)	Evga (eu.evga.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 230,-/befriedigend	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 210,-/befriedigend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/836721	www.pcgames.de/preisvergleich/751978	www.pcgames.de/preisvergleich/836893	www.pcgames.de/preisvergleich/837797
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 660; GK106 (28 nm)	Radeon HD 7870; Pitcairn XT (28 nm)	Geforce GTX 660; GK106 (28 nm)	Geforce GTX 660; GK106 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	960/80/24	1.280/80/32	960/80/24	960/80/24
2D-Takt (GPU/VRAM)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	300/300 MHz (0,824 VGPU)	324/324 MHz (0,887 VGPU)	324/324 MHz (0,862 VGPU)
3D-Takt (GPU/VRAM)	1.006 (Boost: ~1.019)/3.054 MHz (+3/2 % OC)	1.100/2.450 MHz (1,218 VGPU; +10/2 % OC)	1.032 (Boost: ~1.124)/3.004 MHz (+5/0 % OC)	1.045 (Boost: ~1.097)/3.004 MHz (+7/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,93**	**2,88**	**2,83**	**2,78**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (192 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (192 Bit)	2.048 Megabyte (192 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)
Monitoranschlüsse	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayport	2x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayp.	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayport
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 85 mm axial, VRM-Kühler (RAM: blank)	„Prof. Cooling System", Dual-Slot, 3 HP (1x 8, 2x 6 mm), 92 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Twin Frozr III", Dual-Slot, 3 HP (1x 8, 2x 6 mm), 2 x 75 mm axial, VRM-Kühler (RAM: blank)	Referenzdesign (Direct Heat Exhaust), Dual-Slot, Vollbedeckung inkl. 65-mm-Radiallüfter
Software/Tools/Spiele	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD	Afterburner (Tweak-Tool), Treiber	Precision X (Tweak-Tool), Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 3 Jahre	Handbuch (multilingual); 3 Jahre
Kabel/Adapter	1x Strom: Molex-auf-6-Pol, DVI-VGA	Mini-DP-DVI-Adapterkabel, DVI-VGA	1x Strom: Molex-auf-6-Pol, 1x DVI-VGA	1x Strom (Molex auf 6-Pol): Molex-auf-6-Pol
Sonstiges	Palit-Custom-Platine (ähnlich der Referenz)	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Crossfire-Brücke	MSI-Custom-Platine	Referenzplatine; Kühler wie bei GTX 660 Ti
Eigenschaften (20 %)	**1,58**	**2,15**	**1,66**	**1,95**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	31/70/78 Grad Celsius	28/70/73 Grad Celsius	29/58/61 Grad Celsius	33/74/78 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,3 (30 %)/1,0 (46 %)/1,3 (49 %) Sone	0,5 (20 %)/2,2 (41 %)/2,8 (46 %) Sone	0,4 (30 %)/0,9 (40 %)/0,9 (42 %) Sone	0,8 (30 %)/2,1 (48 %)/2,3 (50 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Unauffällig (erst ab sehr hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab sehr hohen vierstelligen Fps)	Überdurchschnittlich (lastabhängig Zirpen)
Leistungsaufn. 2D/Blu-ray/Dual-Monitoring	10/17/11 Watt	17/45/43 Watt	9,5/16/12 Watt	10/17/11 Watt
Leistungsaufn. BC 2/Anno 2070/VGA-Tool	110/110/138 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	123/125/136 Watt (Powertune: Standard)	117/116/138 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	130/127/143 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.105)/nein (1.155)/nein (1.205 MHz)	Nein (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Nein (1.135)/nein (1.185)/nein (1.240 MHz)	Nein (1.150)/nein (1.200)/nein (1.255 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.360)/ja (3.510)/ja (3.665 MHz)	Ja (2.695)/ja (2.820)/ja (2.940 MHz)	Ja (3.305)/nein (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (3.305)/nein (3.455)/nein (3.605 MHz)
Spannung in Tools einstellbar?	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 109 % möglich)	Ja (GPU, bis 1,3 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 110 % mgl.)	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 110 % mgl.)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	19,8 (PCB: 17,3)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	24,3/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	22,0/3,4 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	24,2 (PCB: 17,3)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,21**	**2,06**	**2,24**	**2,19**
FAZIT	+ Leise in jeder Lage + Geringe Leistungsaufnahme − Nur Mindestgewährleistung	+ Hohe werkseitige Übertaktung + Unaufdringlicher Kühler − Keine VRM-/RAM-Kühler	+ Sehr leiser, starker Kühler + 3 Jahre Garantie − Kaum Übertaktungspotenzial	+ Direct-Exhaust-Kühler + 3 Jahre Garantie − Kaum Tuning-Potenzial
	Wertung: **2,22**	Wertung: **2,23**	Wertung: **2,24**	Wertung: **2,26**

GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Geforce GTX 660	HD 7850 Black Edition Double D.	Radeon HD 7850 OC (2GB)	Radeon HD 7850 OC (1GB)
Hersteller/Webseite	Zotac (www.zotac.com)	XFX (xfxforce.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Sapphire (www.sapphiretech.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 200,-/befriedigend	Ca. € 210,-/befriedigend	Ca. € 180,-/gut	Ca. € 170,-/befriedigend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/837783	www.pcgames.de/preisvergleich/751985	www.pcgames.de/preisvergleich/805045	www.pcgames.de/preisvergleich/829148
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Geforce GTX 660; GK106 (28 nm)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	960/80/24	1.024/64/32	1.024/64/32	1.024/64/32
2D-Takt (GPU/VRAM)	324/324 MHz (0,875 VGPU)	300/300 MHz (0,822 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)
3D-Takt (GPU/VRAM)	993 (Boost: ~1.033)/3.004 MHz (+1/0 % OC)	975/2.500 MHz (1,100 VGPU; +13/4 % OC)	920/2.500 MHz (1,075 VGPU; +7/4 % OC)	900/2.400 MHz (1,210 VGPU; +5/0 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,83**	**2,93**	**2,78**	**2,80**
Speichermenge/Anbindung	2.048 Megabyte (192 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Samsung K4G20325FD-FC03)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Hynix T2C)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)
Monitoranschlüsse	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayp.	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 2x Mini-Displayp.	1x DL-DVI, 1x HDMI, 2x Mini-Displayport	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayport
Kühlung	„Dual Silencer", Dual-Slot, 2 Heatpipes à 6 mm, 2x 75 mm axial, VRM-Kühler (RAM: blank)	„Ghost", Dual-Slot, Kupferkern + 4 Heatpipes à 6 mm, 2x 75 mm axial, RAM-Kühler	„Dual-Fan", Dual-Slot, Kupferkern + 2 Heatp. à 8 mm, 2x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Dual-X", Dual-Slot, Kupferkern + 2 Heatpipes à 6 mm, 2x 75 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools/Spiele	Firestorm (Tweak-Tool), Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber; Downloads im Sapphire Select Club
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel/Adapter	1x Strom: Molex-auf-6-Pol, 1x DVI-VGA	DVI-VGA, Crossfire-Brücke; keine Stromadapter	HDMI-DVI, HDMI-Kabel, DVI-VGA, Mini-DP-DP	HDMI-Kabel, DVI-VGA, 1x Stromadapter
Sonstiges	Nachbau der GTX-660-Referenzplatine	Kein Dual-BIOS; „Zero Core Power"-Feature	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Crossfire-Brücke	„Zero Core Power"-Feature; CF-Brücke
Eigenschaften (20 %)	**1,78**	**1,89**	**2,01**	**2,04**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	30/66/73 Grad Celsius	31/72/72 Grad Celsius	29/57/63 Grad Celsius	29/58/62 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,4 (30 %)/1,8 (44 %)/2,2 (47 %) Sone	0,2 (20 %)/0,5 (29 %)/0,6 (32 %) Sone	0,3 (20 %)/1,1 (34 %)/1,7 (39 %) Sone	0,3 (20 %)/1,6 (36 %)/1,8 (39 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Überdurchschnittlich (lastabhängig Zirpen)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Überdurchschnittlich (lastabhängig Zirpen)
Leistungsaufn. 2D/Blu-ray/Dual-Monitoring	8/12/9,5 Watt	12/47/42 Watt	19/48/43 Watt	12/35/32 Watt
Leistungsaufn. BC 2/Anno 2070/VGA-Tool	121/120/139 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	109/110/111 Watt (Powertune: Standard)	95/99/106 Watt (Powertune: Standard)	97/107/119 Watt (Powertune: Standard)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.090)/nein (1.140)/nein (1.190 MHz)	Ja (1.070)/nein (1.120)/nein (1.170 MHz)	Ja (1.010)/nein (1.060)/nein (1.105 MHz)	Ja (990)/ja (1.035)/ja (1.080 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.750)/ja (2.875)/nein (3.000 MHz)	Ja (2.640)/nein (2.760)/nein (2.880 MHz)
Spannung in Tools einstellbar?	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 110 % mgl.)	Nein	Nein	Nein
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	19,2 (PCB: 17,3)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (vertikal)	25,0 (PCB 24,2)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	21,0 (PCB 19,9)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	21,0 (PCB 20,9)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,27**	**2,39**	**2,44**	**2,59**
FAZIT	+ Leerlauf: sehr sparsam + Kompakte Ausmaße − Geringe Übertaktung	+ Hohe Übertaktung & 2 Gigabyte VRAM + Fast unhörbare Kühlung − GPU-Spannung nicht per Tool wählbar	+ Sehr kompakte Bauform + Sparsam & spieletauglich − Übertaktung durch fixe Spannung limitiert	+ Leiser, starker Kühler + Geringer Verbrauch beim Spielen − Nur 1 GiByte Grafikspeicher
	Wertung: **2,28**	Wertung: **2,40**	Wertung: **2,42**	Wertung: **2,52**

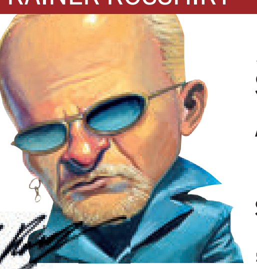
GRAFIKKARTEN
Auszug aus Testtabelle
mit 67 Wertungskriterien

Produkt	Radeon HD 7850 X-Edition (1GB)	Radeon HD 7850 Royal King (1GB)	Radeon HD 7770 Vapor-X OC	Geforce GTX 650 OC
Hersteller/Webseite	VTX3D; Bezugsquelle: Caseking.de	Club 3D (www.club-3d.com)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Palit (www.palit.biz)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 160,-/gut	Ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 130,-/ausreichend	Ca. € 110,-/befriedigend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/804869	www.pcgames.de/preisvergleich/829011	www.pcgames.de/preisvergleich/758751	www.pcgames.de/preisvergleich/836716
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)	Radeon HD 7850; Pitcairn Pro (28 nm)	Radeon HD 7770; Cape Verde XT (28 nm)	Geforce GTX 650; GK107 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	1.024/64/32	1.024/64/32	640/40/16	384/32/16
2D-Takt (GPU/VRAM)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	300/300 MHz (0,825 VGPU)	324/324 MHz (0,975 VGPU)
3D-Takt (GPU/VRAM)	1.000/2.450 MHz (1,210 VGPU; +16/2 % OC)	910/2.400 MHz (1,210 VGPU; +6/0 % OC)	1.100/2.600 MHz (1,275 VGPU; +0/16 % OC)	1.071/2.600 MHz (1,112V; +1/+4 % OC)
Ausstattung (20 %)	**2,93**	**3,20**	**2,75**	**3,25**
Speichermenge/Anbindung	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 Megabyte (256 Bit)	1.024 MiByte (128 Bit)	1.024 Megabyte (128 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 50-F)	GDDR5 (0,4 ns, Elpida 40-F)
Monitoranschlüsse	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 2x Mini-Displayp.	1x DL-DVI, 1x HDMI, 1x Displayport	2x DVI (1x DL, 1x SL), 1x HDMI, 1x Displayport	1x DL-DVI-D, 1x Mini-HDMI, 1x D-Sub (VGA)
Kühlung	Eigendesign, Dual-Slot, eine Heatpipe à 8 mm, 90-mm-Axiallüfter, keine VRM-/RAM-Kühler	„Coolstream", Dual-Slot, Direct-Touch-Heatpipe mit 8 mm, 90 mm axial, keine VRM-/RAM-Kühler	„Vapor-X", Dual-Slot, Vapor-Chamber + 2 Heat-pipes à 6 mm, 2x 75 mm axial, RAM-Kühler	Eigendesign, Dual-Slot, Alu-Profil mit 65-mm-Axiallüfter, keine besondere VRM-/RAM-Kühlung
Software/Tools/Spiele	Treiber-CD	Treiber-CD	Treiber-CD	Thunder Master (Tweak-Tool), Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre	Faltblatt (multilingual); 2 Jahre
Kabel/Adapter	Displayport: Mini auf groß; DVI-VGA	Crossfire-Brücke	HDMI-Kabel, DVI-VGA, 1x Molex-auf-6-Pol	-
Sonstiges	„Zero Core Power"-Feature, keine Stromkabel!	„Zero Core Power"-Feature, keine Stromkabel!	Kein Dual-BIOS; Zero Core; Crossfire-Brücke	-
Eigenschaften (20 %)	**2,37**	**2,18**	**1,84**	**1,66**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	33/63/64 Grad Celsius	30/64/67 Grad Celsius	32/63/67 Grad Celsius	28/62/69 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	0,3 (20 %)/3,7 (51 %)/4,7 (57 %) Sone	0,5 (20 %)/2,2 (38 %)/2,5 (41 %) Sone	0,3 (20 %)/0,6 (37 %)/0,8 (41 %) Sone	0,7 (30 %)/0,8 (36 %)/0,8 (37 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Unauffällig (erst ab sehr hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufn. 2D/Blu-ray/Dual-Monitoring	13/50/45 Watt	10,5/34/31 Watt	8/21/14 Watt	11,5/15,5/12 Watt
Leistungsaufn. BC 2/Anno 2070/VGA-Tool	122/125/125 Watt (Powertune: Standard)	106/109/123 Watt (Powertune: Standard)	83/88/102 Watt (Powertune: Standard)	60/55/69 Watt
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (1.100)/nein (1.150)/nein (1.200 MHz)	Ja (1.000)/ja (1.045)/ja (1.090 MHz)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Ja (1.180)/ja (1.230)/nein (1.285 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (2.695)/nein (2.820)/nein (2.940 MHz)	Ja (2.640)/ja (2.760)/nein (2.880 MHz)	Ja (2.860)/ja (2.990)/nein (3.120 MHz)	Ja (2.860)/nein (2.990)/nein (3.120 MHz)
Spannung in Tools einstellbar?	Nein	Nein	Ja (GPU, bis 1,25 Volt)	Ja (GPU bis 1,138 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	20,2/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	20,2 (PCB 19,9)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	22,5 (PCB 21,0)/3,5 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)	15,3 (PCB: 14,6)/3,4 cm; 1 x 6-Pol (horizontal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**2,44**	**2,54**	**3,03**	**3,29**
FAZIT	+ GTX-660/570-Leistungsniveau − Hohe Lautheit beim Spielen − Fast kein Übertaktungspotenzial	+ Relativ kompaktes Design + Großes OC-Potenzial − Spartanisches Zubehör	+ Fast unhörbare Kühlung + Sparsam in jeder Lage − So teuer wie die schnellere HD 6870	+ Kaum hörbar und sparsam + Sehr kurz (HTPC-Eignung) − Kein Zubehör
	Wertung: **2,52**	Wertung: **2,60**	Wertung: **2,74**	Wertung: **2,96**

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Es gibt Wörter in unserer Sprache, die leider vom Aussterben bedroht sind. Eines dieser traurigen Beispiele ist das schöne Wort ‚Firlefanz'."

Was sagt der Duden zu dem Wort? „Fir•le•fanz, der (ugs. abwertend) – (ohne Plural) überflüssiges oder wertloses Zeug".
Es ist lange her, dass ich dieses Wort zum letzten Mal gehört habe, und auch schriftlich wird es zusehends seltener erwähnt. Dabei ist dieses Thema inzwischen so wichtig wie selten zuvor. Die Welt durchlebt geradezu eine „Firlefanzierung" – da es dieses Wort NOCH nicht gibt, musste ich es kurzerhand erfinden, die Zeit ist einfach reif dafür!
Facebook ist für mich der Inbegriff der Firlefanzierung. Um eine halbwegs interessante Nachricht lesen zu können, muss ich erst mindestens 50 Mal Firlefanz zur Kenntnis nehmen. Wie schön und nützlich könnte Facebook sein, wenn sich dort nur Menschen verewigen würden, die auch etwas zu sagen haben. Wer nichts zu sagen hat, der kann allerdings immer noch lustige Katzenbilder posten und schafft damit eine höchst paradoxe Situation – den Firlefanz innerhalb des Firlefanzes!
Zum Glück stirbt die SMS – quasi die Urform der Firlefanzierung – langsam, aber sicher aus. Wer schon einmal eine SMS mit dem Inhalt „bist du da?" erhalten hat, wird verstehen, was ich meine.
Aber auch im analogen Alltag begegnet man dem Firlefanz auf Schritt und Tritt. Man muss sich dazu nur einmal in einen Stau stellen, was für Berufstätige ja einen regelmäßigen Zeitvertreib darstellt. Autos, die man noch erkennen kann, ohne nach dem Namen des Herstellers zu suchen, werden immer seltener. Neuere Automodelle sehen entweder so aus, als wären sie aus einem Ü-Ei gekommen, oder haben den Charme eines glatt gelutschten Bonbons. Ihre Geräuschentwicklung ähnelt dank „Sportauspuff" einem Furz in einen Blecheimer. Wenn sich dann mein grummelnder, amerikanischer (und natürlich politisch und ökologisch vollkommen inkorrekter) V8 heranschiebt, scheint bei den Fahrern dieser Wagen eine Art Reflex einzusetzen, der sie dazu zwingt, die Stereoanlage gnadenlos aufzudrehen. Das klingt dann ungefähr so, als wenn man sich die Aufnahme eines Feuerwerks mit schnellem Vorlauf anhört, während jemand dazu leise in einen Eimer furzt.
Auch das Fernsehen ist eine Brutstätte des Firlefanzes. Wer sich nicht mehrmals täglich übergeben will, braucht einen Rekorder, um die Perlen herauszufischen und dem zwangsweise eingestreuten Firlefanz mittels Vorspultaste zu entgehen. In Sachen Musik sieht es nicht viel anders aus. Ständig tauchen neue Superstars auf, deren Namen man sich nicht zu merken braucht, und trällern ein, zwei Liedchen, bevor sie wieder in der Versenkung verschwinden – abgesehen von Herrn Küblböck, der inzwischen ein Café betreibt, wie ich neulich festgestellt habe.
Die Firlefanzierung ist inzwischen in allen Lebensbereichen angekommen und selbst Nachrichtensendungen – ursprünglich dazu gedacht, Nachrichten zu verbreiten – werden verfirlefanzt. Kurz bevor ich diese Zeilen schrieb, sah ich eine beliebige Nachrichtensendung – der Sender tut nichts zur Sache, inzwischen sind alle so. Ich wurde über die Lage im Nahen Osten informiert (zwei Minuten), über die momentane Situation der EU (immerhin drei Minuten), außerdem gab es verschiedene Kurzmeldungen und vier (4!) Minuten über die Entstehungsgeschichte des Gangnam Style! Okay – zwar hat das Ganze einen gewissen Hintergrund, aber genau genommen geht es lediglich um einen merkwürdigen, hopsenden Koreaner, der nicht singen kann. Das ist es, was unsere Welt bewegt! Wir wollen Firlefanz und lustige Katzenbilder.

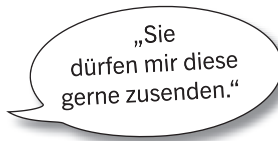
Tester



Guten tag,
ich habe da mal eine frage an Sie, gäbe es die möglichkeit bei ihnen Produkte (spiele, software) zu Testen und bewertungen dafür abzugeben Wo man dafür vll auch einen kleinen obolus bekommen könnte oder so ähnlich?
Marcel

Diese Möglichkeit gäbe es in der Tat! Und zwar könnten Sie die Software „Word" (oder eine andere Textverarbeitung) unter besonderer Berücksichtigung der Rechtschreib- und Grammatikkorrektur testen. Wenn Sie es dann schaffen, noch einmal 230 Zeichen zu tippen, dabei gelegentlich Satzzeichen einzustreuen und so lange zu experimentieren, bis es weder rote, noch blaue oder grüne Kringel unter den Wörtern gibt, wäre mir das tatsächlich einen kleinen Obolus (oder so etwas Ähnliches) wert!

Reklamation



Sehr geehrte Damen und Herren,
ich habe das Heft PC Games erworben. Nun ist es jedoch so, dass Sie die Installation der enthaltenen Vollversion sehr fachgerecht verschissen haben. Soll ich warten bis sie mir funktionierende Installationsmedien zusenden, oder kann ich davon ausgehen dass mit dem

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

Vormonat: Unseren Florian hat niemand erraten und der Preis bleibt im Pott.



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

Erwerb ihres Hefts auch der Erwerb der Lizenz erfolgt ist? Im letzten Fall würde ich vermutlich einen P2P Dienst in Anspruch nehmen, hätte aber trotzdem gerne funktionierende Installationsmedien im Haus. Sie dürfen mir diese gerne zusenden.

Mit freundlichen Grüßen,
T. J.

Sehr geehrter Herr J., da nach einer kurzen Umfrage herauskam, dass keiner meiner Kollegen bei Ihrer Installation anwesend war, müssen wir den Vorwurf, wir hätten die Installation fachgerecht ver***en, von uns weisen. Ich gehe davon aus, dass Sie dies selbst und alleine erledigt haben oder ein fehlerhafter Datenträger (was man leider nie ganz ausschließen kann) dafür verantwortlich war. Hätten Sie das Problem ein wenig ausführlicher und weniger versaut umschrieben, hätte ich Ihnen wahrscheinlich auch eine Hilfestellung anbieten können. Die Übersendung eines auf Fehler geprüften Austauschmediums wäre theoretisch möglich, würde aber die Weitsicht des Reklamierenden insoweit zwingend voraussetzen, als dass dieser eine Postanschrift angeben würde. Die Ermangelung einer ebensolchen im Verbund mit einer höchst unzureichenden Fehlerbeschreibung ist mit einer Verunmöglichung weiter gehender Hilfsmaßnahmen gleichzusetzen.

Hilfestellung

„hab den Beitrag gelesen“

Hy

hab den Beitrag gelesen und auch dasselbe Problem mit der Instalation hoffe, du hilfst mir ???

Thanks: Maethendias

Natürlich bin ich sehr gerne bereit, dir zu helfen. Ganz oben in deinem Programm, mit welchem du deine E-Mails erstellst, findest du ein Feld, welches mit „Betreff“ gekennzeichnet ist. Dieses Feld dient dazu, Hinweise über den Inhalt des

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Für große Jungs

Gehören Sie auch zu diesen Menschen, die morgens unbedingt eine große Tasse Kaffee brauchen? Wie wäre es dann mit einer wirklich großen Tasse? Dieses Exemplar mit einem Durchmesser von stolzen 33 cm fasst ungefähr so viel wie 20 normale Tassen. Wem auch das nicht reicht, um wach zu werden, der ist wahrscheinlich tot, aber nur zu müde, um es zu merken. Ob das Ding praktisch ist, darf angezweifelt werden, ebenso, ob es noch in den Geschirrspüler passt. Dank des Gewichts von fast 5 kg (ohne Kaffee!) kann es vielleicht die Morgengymnastik bereichern. Freunde einer gepflegten Tasse Kaffee wenden angeekelt den Blick ab, denn schließlich zählt dabei mehr als nur die schiere Größe. Und wer sein morgendliches Heißgetränk aus dieser Tasse konsumiert, trinkt wahrscheinlich auch seinen Rotwein aus Eimern.



http://www.firebox.com/product/5296/Worlds-Largest-Coffee-Cup

Bildquelle: Firebox.com

Schreibens zu geben, und kann eine wichtige Informationsquelle sein, wenn es z. B. den Namen des Spiels beinhalten würde, auf das sich das weitere Schreiben bezieht. Rechtschreibung und Grammatik sollten zumindest rudimentär den gängigen Regeln entsprechen, wobei dir Lehrer und hoffentlich auch Eltern gerne weitere Tipps geben. Wichtig in solch einer Anfrage ist es, den Angefragten auch wissen zu lassen, um welches Problem, welche Installation oder zumindest welchen Beitrag es sich handelt, da der Befragte womöglich mehrere davon gelesen, verfasst oder beantwortet hat und nicht über eine Kristallkugel verfügt. Grußformeln sollten stets vorhanden sein, sich aber vorzugsweise aus Wörtern zusammensetzen, welche auch im Duden stehen, wobei muttersprachliche Floskeln keineswegs prinzipiell abzulehnen sind. So – ich hoffe, ich konnte ein wenig Klarheit in die ganze Sache bringen und dir für deinen weiteren Lebensweg ein paar hilfreiche Tipps mitgeben. Danke. Gerne geschehen.

Beilage

„das ganze einfach weiter runter brechen“

Moin Moin!

Als alter Fan der Leserbief Rubrik und insbesondere dir/ihnen (bin seit alten Play Time Tagen begeisterter Leser ihrer/deiner Werke) möchte ich hiermit meine zweite „Fan-E-Mail“ verfassen. Sie soll quasi eine Antwort auf den, in der Ausgabe 10/2012 unter der Überschift „Verbesserung“ abgedruckten Leserbrief darstellen. Hier wurde wieder einmal die alte Frage nach DEM Zugabeartikel für die PC Games aufgeworfen. Der Schokoriegel-Vorschlag schlug ja damals, wie bereits erwähnt, auf taube Ohren. Und wie von dir/ihnen ja bereits erörtert, ist es auch allgemein ein sehr schwieriges Unterfangen, es mit der Zugabe jedem recht machen zu wollen. Mein Vorschlag ist nun, das ganze einfach weiter runter zu brechen. Versuchen wir doch einfach, Männlein und Weiblein zufrieden zu stellen. Machen wir es doch einfach wie aktuell die Überraschungseier und stellen eine PC Games Ausgabe für die Herren und eine für die Damen zur Verfügung. In der Herren-Ausgabe könnte man dann im Wechsel immer wieder eine kleine Bier- / Schnapsprobe beilegen. Und man kann ja der Damen-Ausgabe Dinge wie Nagellack, oder andere Kosmetika beilegen.

MfG,
Dennis

Dir ist schon aufgefallen, dass es sich bei der Ausgabe 10/12 quasi um die Jubiläumsausgabe handelte und auf meinen Seiten keine aktuellen Briefe abgedruckt waren, sondern ein Querschnitt des gesammelten Unfugs? Und unter Unfug fällt auch alles, was die Beilagen betrifft. Die PC Games bietet so viel Gegenwert, dass eine zusätzliche Beilage nur durch eine Preiserhöhung zu finanzieren wäre. Da dieser Schritt aber bei unseren Lesern unweigerlich – und zweifellos auch berechtigt – zu Schnappatmung führen würde, verzichten wir lieber darauf. Ganz abgesehen von den Kosten ist der Inhalt der Beilage auch noch nicht geklärt. Oder messe ich dem zu viel Bedeutung bei? Den weiblichen Lesern ist es egal, solange es nur schön bunt ist, und die Männer merken eh nix, weil sie besoffen sind? Da tut sich ja ein ganz, ganz komisches Weltbild auf. Das Wort „komisch“ ist jetzt irgendwie unangebracht, aber mir ist gerade kein anderes eingefallen, welches nicht beleidigend gewesen wäre.

Jurossic Park



„Kann man das Video irgendwo sehen?“

Hallo RR,

ich möchte dich bitten Jurossicpark frei zu geben. Ich glaube ich war nicht der einzige der enttäuscht "nur" die out takes gesehen hat. Oder kann man das Video schon irgendwo sehen? Zum Schluss möchte ich dir bei pflichten was du über die Autos von Heute sagst teilweise kann man nicht mal mehr selbst den Ölstand prüfen. Bei meinem Corsa B kann ich wenigstens noch einige Kleinigkeiten wie Öl- und Bremsenwechsel machen.

Mit einem Hummel Hummel von mir und einem erhofften Mors Mors von dir verabschiedet sich, Jonas Kramer

Da wir in Bayern nicht so gesprächig sind, gibt es bei uns auch keine derart überbordenden Begrüßungsformeln. Im Normalfall nicken wir uns an und vertonen das Ganze mit einem „hmm“ (Tonfall ansteigend). Erwidert wird der Gruß mit einem Nicken und einen „hmm“ (Tonfall absteigend), es sei denn, dass der Grüßende ein gänzlich Fremder ist, da würde als Erwiderung eine freundlich hochgezogene Augenbraue reichen. Gerüchte, welche besagen, dass wir zur Begrüßung Volkstänze aufführen, gehören in das Reich der Fabeln. Doch kommen wir zum Thema:

Dieses Video gibt es nirgends zu sehen und nicht einmal wir haben eine Kopie davon behalten. Als wir das Filmchen drehten, hatten wir zwar mächtig viel Spaß, aber wir waren entsetzt, als wir das Ergebnis sahen. Dieser Film war wirklich viel zu schlecht, um gezeigt zu werden, was bei „Rossis Welt“ ja an sich schon eine beachtliche Leistung ist. Und so entschlossen wir uns dazu, das Machwerk zu vernichten und stattdessen nur die Outtakes auf-

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



Rico während der Flitterwochen in Vietnam.



Asiawochen bei PC Games. Raphael macht mit.



Nur Matthias schießt quer und hat sich nach Utah verirrt.

zuheben, denen man zumindest einen gewissen Unterhaltungswert nicht absprechen kann. Das eigentliche Video ist und bleibt aber garantiert und unwiderruflich verschollen!

God Mode

„Seit diesem Zeitpunkt habe ich die Spielreihe nicht mehr angefasst."

Sehr geehrte Redaktion,

Vor kurzem habe ich im Internet entdeckt, dass es einen Neustart der X-Com-Reihe (X-Com Enemy Unknown) geben wird. Die Originale habe ich nie durchspielen können, selbst bei meinem letzten Versuch unter einem Dos-Emulator. Ähnlich sah es in den 90ern mit der Tomb-Raider-Reihe aus. Während Teil 1 in der Collectors Edition besagten God Mode hatte und ich mich an der Grafik und der Storyline erfreuen konnte, war dieses ab Teil 2 nicht mehr möglich. Deshalb meine Frage: Warum bauen die Spielehersteller nicht immer einen God Mode oder einen Invincible-Cheat ins Spiel ein? Damit würde man auch Gelegenheitsspieler als Käufer gewinnen, die ansonsten aufgrund des Schwierigkeitsgrades von einem Kauf absehen oder die Nerven verlieren und die Nachfolger nicht mehr kaufen. (Ich bin ein riesiger Siedler-Fan, doch die Trojaner-Mission war für mich nicht zu meistern. Seit diesem Zeitpunkt habe ich die Spielreihe nicht mehr angefasst, sondern bin auf „kindliche" Lego-Kinofilmumsetzungen umgestiegen.) Bei Lego-Spielen (siehe Star Wars) kann man zumindest die Unsterblichkeit mit der Zeit freispielen.

Mit freundlichen Grüßen,
Michael Lindemann

Spontan würde ich sagen, dass Sie mir aus der Seele sprechen. In reinen Solo-Player-Spielen bzw. -Missionen würden das sehr viele Menschen vermutlich als Kundendienst empfinden. Nun ist es ja nicht so, dass man in Spielen nicht cheaten kann – das Web ist voller Tipps dazu, was auch logisch ist, da die Entwickler die Spiele ja testen und die „Hintertürchen" nicht immer entfernen. Die Frage, die Sie sich stellen, ist vermutlich so alt wie die Geschichte der Spiele selbst. Viele Kunden möchten das ganze Spiel sehen, auch wenn sie nicht die Zeit oder Geduld haben, es „normal" durchzuspielen. Die Gretchenfrage ist aber, ob das den Spaß am Spiel erhöhen würde oder ob das Gegenteil der Fall ist, weil man vorschnell zur eingebauten Hilfe greift und es sich viel zu leicht macht? Wird man damit nicht auch um das Erfolgserlebnis „es geschafft zu haben" betrogen? Erwarten Sie bitte von mir keine Antwort darauf. Ich könnte Ihnen da gar keine eindeutige geben. Aber vielleicht hat ja der eine oder andere Leser etwas dazu zu sagen, was ich mir sehr aufschlussreich vorstellen könnte.

Rechenkünstler

„Nun habe ich mal nachgezählt"

Hallo Rainer,

wie sicher jeder, der PC Games schon etwas länger ließt, habe auch ich mit bekommen, dass einige Leserbriefe … nunja … Zeuge geistiger Verwirrung sind. Nun habe ich mal nachgezählt: Von 45 abgedruckten Leserbriefen waren 10 zum Thema „Eat and Read", 2 zum Quiz, ein Vorschlag für das Horn des Monats, eine Spamedy-Mail, eine Jobanfrage und 14 Sonstige. Nun, jedoch waren auch 15 Mails Zeugen der Dümmlichkeit einiger Leser bzw. Psychiatrischer Störung … Stimmt das echt, dass von 45 Lesern 15 geisteskrank/doof sind? Das finde ich eine erschreckend hohe Quote.

MfG,
Daniel Wriedt

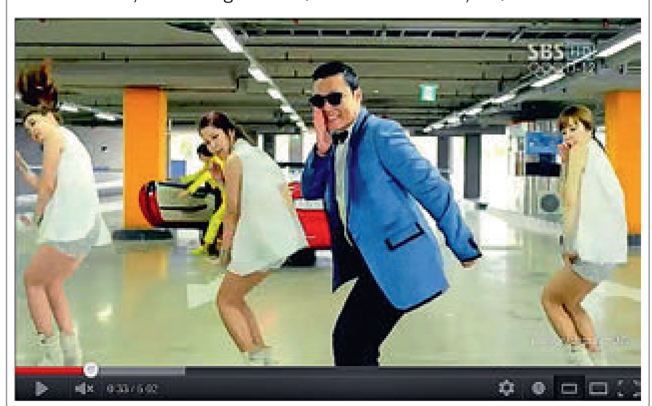
Nein, das stimmt so natürlich nicht. Diese Seiten sollen der Unterhaltung dienen und somit werden von mir alle Zuschriften im Vorfeld aussortiert, die nur mittels Koffeinzufuhr bis zum Ende zu ertragen und schlicht das sind, was der Volksmund mit „stinklangweilig" umschreibt. Nur Einsendungen, mit einem gewissen … äh … Unterhaltungswert kommen in die engere Auswahl. Ich bin mir jetzt nicht so ganz sicher, in welche Kategorie ich deine E-Mail einordnen soll.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(G) Gangnam Style

Hinter dem etwas sperrigen Titel verbirgt sich das Lied des südkoreanischen Rappers Psy. Ursprünglich wollte er damit den luxuriösen Lebensstil Koreas und speziell des Stadtteils Gangnam parodieren, indem er möglichst uncool wirkt (ist ihm gelungen) und an den eher weniger schicken Stellen des Stadtteils „tanzt". Wer das Video in YouTube einstellte, ist nicht überliefert. Von dort aus verbreitete es sich aber schneller als ein Herpesvirus in einer Männersauna. Am 20. September 2012 wurde „Gangnam Style" als das beliebteste Video (mit den meisten „Like"-Klicks) in der Geschichte YouTubes ins Guinness-Buch der Rekorde aufgenommen.
Anteil der Menschen, die das Video kennen: 75 %. Anteil derjenigen, die verstanden haben, worum es geht: 1 % (außerhalb Koreas 0,3 %).



Bildquelle: YouTube

Eat and read

Heute: Hackfleischkuchen

Wir brauchen:

- 1 kg gem. Hackfleisch
- 1 Glas Zigeunersoße
- 2 Dosen Pilze
- 1 Becher Crème fraîche mit Kräutern
- 1-2 Tomaten
- 2 Zwiebeln

Auch wer keine Ahnung von Kochen und Backen hat und kaum über das nötige Werkzeug verfügt, kann ganz leicht einen leckeren Hackfleischkuchen basteln.

Wir würzen das Hackfleisch mit Pfeffer, Salz und Paprikapulver. Nicht vergessen, die Masse kräftig durchzukneten, damit sich die Gewürze verteilen. So – das war auch schon der komplizierte Teil des Gerichts! Die Masse verteilen wir halbwegs gleichmäßig auf ein (nicht eingefettetes!) Backblech. Das Glas Zigeunersoße geben wir darüber und die Pilze natürlich auch. Am besten eignen sich dazu gemischte Pilze, auch Champignons kann man nehmen. Wer gar keine Pilze mag, der lässt sie einfach weg. Die Tomaten und die Zwiebeln schneiden (das ist der gefährliche Part) wir noch in dünne Streifen beziehungsweise Ringe und krönen damit dekorativ unser Werk. Dann kommt noch die Crème fraîche darüber und wir haben es fast geschafft. Nun wandert das Blech bei 150 Grad für ca. 50 Minuten in den Ofen. Das war es dann auch schon.

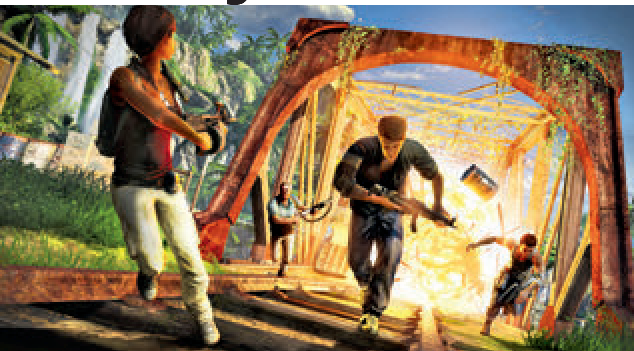
Der Hackfleischkuchen passt hervorragend zu Reis. Ich persönlich mache dazu immer einen gemischten Salat und als Beilage ein simples Fladenbrot.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung!
Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft

❑ Test

Far Cry 3



Eine traumhaft schöne Insel, die von einem Verrückten und seiner Gang terrorisiert wird, und Sie als Held wider Willen sollen ihn stoppen. Bleibt nur eine Frage: Ist **Far Cry 3** so gut, wie es aussieht?

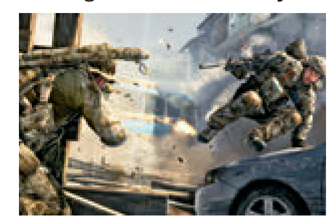
❑ Test

End of Nations | Der letzte Beta-Test des F2P-Strategietitels ist vorbei. Her mit der finalen Fassung!



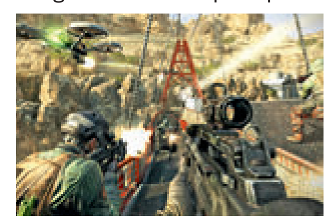
❑ Test

Medal of Honor: Warfighter | Wie schneidet der Shooter im direkten Vergleich mit **Call of Duty** ab?



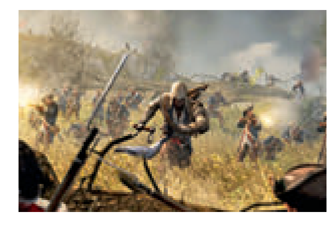
❑ Test

Call of Duty: Black Ops 2 | Für Solisten ein kurzer Spaß, aber wie gut ist der Mehrspielerpart?



❑ Test

Assassin's Creed 3 | Connor statt Ezio, USA statt Italien – profitiert die Serie davon?



PC Games 12/12 erscheint am 28. November!

Vorab-Infos ab 24. November auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Grandiose Rollenspiel-Action aus deutschen Landen – die Top-Vollversion in der nächsten PC Games!



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Uwe Hönig, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Toni Opl, Kristina Pauncheva, Rainer Rosshirt, Daniel Rückleben, Sebastian Stange, Raffael Vötter
Trainees Frank Engelhardt, Niclas Hermes, Tom Oertel, Thomas Peter, Katharina Trautvetter
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Heide Schmidt, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt, Ina Hulm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Sebastian Thöing, The-Khoa Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

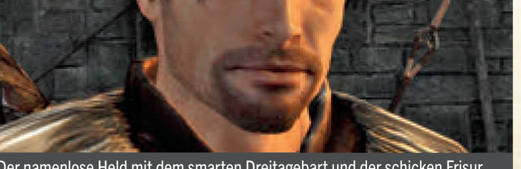
EXTENDED 11/12

ARCANIA: GOTHIC 4

INHALT

GRUNDLAGENTIPPS

KOMPLETTLÖSUNG



Der namenlose Held mit dem smarten Dreitagebart und der schicken Frisur steht im Mittelpunkt unserer Rollenspielvollversion **Arcania: Gothic 4.**

Wir liefern Ihnen eine detaillierte Komplettlösung, die Sie bis zum Finale begleitet.

ARCANIA: GOTHIC 4

So meistern Sie jeden Kampf!

Von: Viktor Eippert

Nur wer alle wichtigen Kampftaktiken anzuwenden weiß, besteht gegen die Monsterscharen auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad.

Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Schaden teilen die Widersacher aus und über desto mehr Lebenspunkte verfügen sie. Obendrein blocken sie Ihre Schläge viel häufiger, setzen statt normaler Angriffe beinahe ständig Spezialattacken ein – da die Aufladezeiten dafür viel kürzer ausfallen. Umso wichtiger ist es für Sie, Angriffen unbedingt auszuweichen, mit vorsichtigem Maß zu kontern und alle taktischen Register zu ziehen. Mit den folgenden Tipps schalten Sie selbst die größte Monsterhorde und den härtesten Gegnerbrocken aus.

EINZELNE GEGNER SCHIEBEN UND PINNEN

Auf der Gothic-Stufe verfügen Ihre Widersacher zwar über enorme Kampfwerte, doch haben sie dennoch eine fatale Schwäche: Sobald Sie einen Gegner im Nahkampf treffen, wirft es ihn kurz zurück. Gerade lange genug, um ein weiteres Mal zuzuschlagen. Das bedeutet, dass einzelne Feinde völlig wehrlos sind, solange Sie durchgehend auf sie einprügeln. Allerdings kann Ihr Held anfangs lediglich vier Attacken aneinanderreihen, bevor er kurz pausieren muss. Für längere Schlagabfolgen gilt es zunächst seine Fähigkeiten unter „Disziplin" aufzuwerten. Erst mit „Schlaghagel" gelingt eine endlose Abfolge von Nahkampfattacken. Diese Fähigkeit ist daher kaum verzichtbar und nicht nur für Krieger ein Muss. Mit „Schlaghagel" lassen sich einzelne Widersacher bequem an ein Hindernis schieben und dort pinnen – also völlig handlungsunfähig machen. Besonders gegen dicke Brummer wie Golems oder Trolle wirkt diese Taktik Wunder. Um noch schneller zu dem auserkorenen Opfer zu gelangen, empfehlen wir, Ihre Waffe erst dann zu zücken, wenn Sie kurz vor dem Feind sind. Mit gezogener Klinge bewegt sich der Held deutlich langsamer, was bei einem Ansturm auf einen mächtigen Magier entscheidende Sekunden kostet. Diese Kampftaktik funktioniert jedoch ausdrücklich nur bei einem einzelnen Gegner, da bei einem Gegnerpulk weitere Monster Ihre Schlagfolge kurzerhand unterbrechen und Sie angesichts Ihrer deckungslosen Offensive in die Mangel nehmen. Werfen Sie weitere Feinde entweder zunächst mit beispielsweise Eis- oder Blitzzaubern temporär aus dem Kampf oder trennen Sie die Gruppe zuvor in mehrere kleine oder gar einzelne Gegner auf (folgt im nächsten Abschnitt).

> **ANSTURM**
> Ziehen Sie Ihre Waffe erst, wenn Sie kurz vor dem Feind stehen. Das spart wertvolle Sekunden beim Heransprinten an das Opfer wie auch bei einer Flucht aus der Hitze des Gefechts.



Blitzzauber sind sehr nützlich, da sie die getroffenen Gegner zeitweise paralysieren und diese sich dabei weiterhin angreifen lassen. Leider haben diese Zauber nur eine geringe Wirkungsdauer.

GRUPPEN AUFTEILEN

Wenn Sie einer Übermacht gegenüberstehen, liegt der Schlüssel zum Sieg darin, die Gruppe aufzulösen. Locken Sie die Feinde weit genug von ihrem Ursprungsort weg, drehen sie sich um und laufen geradewegs zurück. Durch geschicktes Timing bei der Flucht trennen Sie die Gegnermasse – warten Sie ab, bis die meisten Widersacher umdrehen und Sie die übrigen kurz vor dem Abdrehen in einen Kampf verwickeln. Auf diese Art haben Sie nicht die komplette Meute gegen sich und senken die Gefahr. Nicht ganz so umständlich nehmen Sie einer Gegnergruppe mit Blitz- oder Eiszaubern ihren Schrecken. „Blitzschlag", „Kettenblitz" und „Sturm der Qualen" lähmen die Feinde für einige Sekunden, in denen sie aber weiter angreifbar sind (1). Das gibt Ihnen die Möglichkeit, sichere Schläge zu platzieren, während die Ziele paralysiert sind. Dank „Schinden" erhöht sich der von Ihnen zugefügte Schaden! Der Haken bei der Sache ist die geringe Dauer der Blitzstarre. Schon nach wenigen Schlägen müssen Sie die Lähmung erneuern. Mit der deutlich länger wirkenden Eismagie lassen sich Opponenten besser in Schach halten (2a). In Schach halten, wohlgemerkt, nicht zerstören! Denn die verlangsamende Wirkung von „Frostpfeil" und „Kristallkäfig" wird bei einem Waffentreffer sofort aufgehoben und durch „Starre" eingefrorene Gegner sind für die Wirkungsdauer unverwundbar. Das ist aber nicht so wild, denn mit Eiszaubern teilen Sie einen großen Kampf in mehrere kleine Gefechte auf. Frieren Sie alle Gegner bis auf einen oder zwei ein und kümmern Sie sich zunächst um diese (2b). Somit schnetzeln Sie sich häppchenweise durch die Monster und werden nicht überrannt. Verfliegt die Wirkung zu früh, folgt eine kleine Kampfpause, in der Sie die Frostzauber kurz auffrischen. „Frostpfeil" und „Blitzschlag" eignen sich ebenfalls ausgezeichnet, um bei einzelnen Gegnern möglichst ohne Gegenwehr in einen „Schlaghagel" einzusteigen.

WIDERSTAND AUSDÜNNEN

Statt eine Ansammlung von Feinden zu zerstückeln, haben Sie auch die Möglichkeit, einige Gegner kurzerhand per Fernkampf zu erlegen, bevor Sie Ihre Aufmerksamkeit dem Rest zuwenden. Sofern Ihre Widersacher nicht sehr flink sind, lässt sich ein Teil von ihnen während einer ständigen Rückwärtsbewegung erledigen (3). Spannen Sie Ihren Bogen grundsätzlich bis zum Anschlag. Dadurch verursachen Sie den höchstmöglichen Schaden. Armbrüste erledigen das Spannen von alleine. Zielen Sie zudem stets auf den Kopf, um weitere 30 % mehr Schaden anzurichten.





Frieren Sie einige Gegner einer Übermacht ein, um leichter mit den restlichen fertigzuwerden.



Wir schalten zuerst die Fernkämpfer mit unserem Bogen aus, damit sie uns beim Kampf gegen die restlichen Gegner nicht stören. Gehen Sie beim Benutzen von Fernangriffen stets rückwärts, um den Abstand zwischen Ihnen und Ihren Gegnern größer zu halten.

Gegner, die frontale Spezialmanöver anwenden, schalten Sie stattdessen in einer Kreisbewegung um Ihre Ziele herum aus.

MIT HIT-AND-RUN FÜR JEDE SITUATION BEREIT

Wenn Sie nicht über die entsprechenden Fähigkeiten zur Trennung einer Gruppe verfügen, bietet Ihnen die Hit-and-Run-Taktik eine zuverlässige Vorgehensweise, um mit großen Monsterpulks im Nahkampf zurechtzukommen. Beweglichkeit ist hier das alles entscheidende Zauberwort. Attackieren Sie die Gegner mit einem einzigen Schlag oder einer kurzen Abfolge von Angriffen und weichen Sie daraufhin sofort mit Ausweichrollen zur Seite oder nach hinten aus – je nachdem was die Situation verlangt. So entgehen Sie einem Gegenangriff und lassen sich gar nicht erst auf einen unnötigen Schlagabtausch ein. Sobald die gegnerischen Angriffe ins Leere gelaufen sind, erfolgt ein erneuter Ansturm Ihrerseits. Das wiederholen Sie so lange, bis die Gefahr gebannt ist oder nur noch ein Feind zum Pinnen übrig bleibt. Der große Vorteil der Hit-and-Run-Taktik: Sie treffen mit Ihren Angriffen mehrere Gegner gleichzeitig und verursachen hohe Schadenssummen in kurzer Zeit. Besonders zu Beginn des Abenteuers, wo Ihre Fertigkeiten noch sehr überschaubar sind, ist dieses Vorgehen das A und O jedes Kampfes. Auch gegen eine Vielzahl von Fernkämpfern und Magiern hilft diese Kampfkombination. Die häufigen Ausweichrollen schützen Sie vor den Projektilen der übrigen Feinde, während Sie den Widersacher vor Ihnen beharken.

SPEICHERN IM AKKORD

Nutzen Sie häufig die Schnellspeicherfunktion (F5-Taste). Insbesondere vor jedem Kampf! Wenn Sie im folgenden Kampf mehr Heiltränke als gewünscht benötigen oder doch im Kampf fallen, laden Sie einfach Ihren angelegten Spielstand und versuchen es erneut.

KI UND UMGEBUNG NUTZEN

Zwar agieren die Bösewichte auf der Gothic-Schwierigkeitsstufe effektiver, dafür aber nicht unbedingt intelligenter. Nutzen Sie die Umgebung aus, um die Gegner auszutricksen. Stellen Sie sich beispielsweise auf große Felsen oder andere Anhöhen und schießen Sie Ihre Widersacher aus sicherer Entfernung nieder (4). Auch Zäune und kleine Mauern dienen als sicherer Schutz vor „bodenständigen" Monstern. Nutzen Sie Ecken und Abzweigungen, um kurze Pausen einzulegen oder aus der Deckung heraus zu feuern. Haben Sie es mit vielen Feinden gleichzeitig zu tun, kommt es vor, dass diese sich ineinander verkeilen. In diesem Fall zücken Sie Ihren Bogen und schießen sämtlichen Gegnern die Trefferpunkte kurz vor null. Danach können Sie alle auf einmal mit einem einzigen, gezielten Streich erledigen. ❑



Nutzen Sie die Umgebung in Kämpfen an der frischen Luft. Ein passender Stein oder Vorsprung findet sich fast überall.



Der Reihe nach. Lassen Sie sich nicht auf Scharmützel mit mehreren Gegnern ein, sonst werden Sie überwältigt. Splittern Sie die Feinde lieber in kleinere Gruppen auf, um sie einzeln zu erledigen.


ARCANIA
Gothic 4
N
Friedhof
Innos-Tempel
Nördlicher Leuchtturm
Thorniara
Lord-Dominique-Arena
Hafen
Reichen-Viertel
Südlicher Leuchtturm
Bastion
Bastion
Wachturm
Markt
Armen-viertel
Fischermen
Bauernhof
Dorf
BADLANDS
JUNGLE
Schlacht-feld
VALLEY OF BLOOD
WHITE EYE MOUN
Nördlicher Vorposten
Ogtars Farm
Holzwall
Holzfällerlager
Stewark
Felder
Schlucht der Waldläufer
Waldläufergilde
Handels-viertel
Setarrif
Alte Scheune
Alte Lager-stätte
Observatorium
Wachturm
Palast
Magier-gilde
Adanos-tempel
Büßer-schlucht
Räuber-lager
Fischerhütten
Burg Silbersee
SILVE
Die Gespaltene Jungfrau
Südlicher Vorposten
Wachturm
Temple Ruins



Wachturm
Holzfäller
Mine
Wachturm
Orkhöhle
ARGAAN
VERLAKE
JUNGLE
Tempelruinen
Flüchtlingslager
Jabos Hütte
Tempelruinen
Schiffswrack
Wetter-
schrein
Melogs Hütte
Lurkerteich
BLACK GORGES
Tooshoo
Zoldren
Schwarzwasser
SWAMP
Shakes Hütte
Lesters Hütte
Knochenbre-
cherstamm
Tempelruinen
Das Kloster auf den Klippen
Melgans
Grab
Dunkelwald
Feshyr
Schmuggler-
Versteck
Hirsch-
wald
LEGENDE
Altertümliche Relikte
Sammeln Sie alle Relikte, um die
Robe des Wassermagiers und das
Licht der Göttin zu erhalten.
Beliarartefakte
Wenn Sie alle Artefakte Ihr Eigen
nennen, beschwören Sie den Schnit-
ter des Hasses.
Vergessene Gräber
Wer alle Gräber entdeckt, bekommt
die Rune der Eisigen Macht.
Innosstatuetten
Finden Sie alle Statuetten, um so
den Segen des Gottes zu erhalten.
WICHTIG: Beachten Sie, dass die
Markierungen sowohl auf oberir-
dische als auch auf unterirdische
Fundstellen hinweisen können.

ARCANIA: GOTHIC 4

Komplettlösung

Von: Daniel Rückleben

In Argaan herrscht Krieg und Ihr namenloser Held ist mittendrin: Wie Sie alle Quests meistern, verborgene Gegenstände finden und fiese Gegner besiegen, erfahren Sie hier!

Nach der Traumsequenz erwachen Sie im Dorf Feshyr und suchen direkt den Dorfältesten auf, der Ihnen im Gegenzug für die Erfüllung von drei Aufgaben seine Tochter verspricht.

MELGANS DOLCH

Verlassen Sie das Dorf nördlich über die Brücke und nehmen Sie Knuts Keule entgegen. Rüsten Sie sich aber lieber mit der Heugabel (siehe „Wichtige Gegenstände!“), die mehr Schaden verursacht, aus. Die Molerats auf den Feldern sind Ihre ersten Gegner. Bringen Sie sechs von ihnen zur Strecke. Hinter den letzten drei Nagern, am Ende des Küstenstreifens, befindet sich der Eingang zu einer Höhle. Darin entdecken Sie Melgans Dolch **1** sowie Schild und Schwert. Bringen Sie Gromar den Dolch.

DER SCHMUGGLER

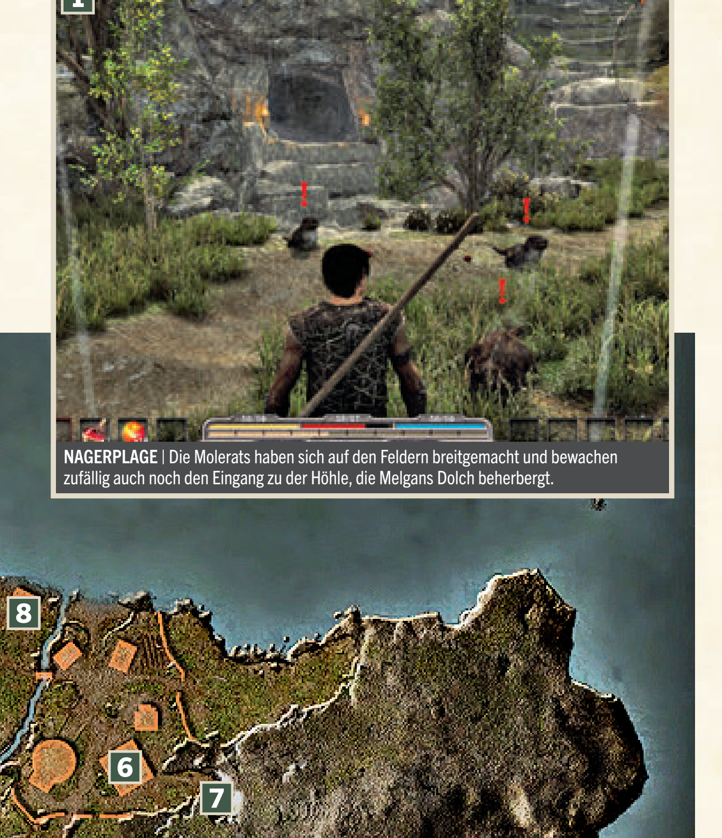
Um Ihren Schmugglerfreund Diego zu vertreiben, gehen Sie durch das Tor westlich der großen Halle. Am Bergweiher bestreiten Sie den Testkampf gegen Diego, um anschließend unten am Strand die Goblins niederzustrecken. Weichen Sie den starken Attacken der Gegner mit einer Rolle aus und bearbeiten Sie die Goblins, sobald Sie wieder auf den Beinen sind. Übergeben Sie ihrem zukünftigen Schwiegervater Diegos Machete.

MIT PFEIL UND BOGEN

Als Letztes fordert Gromar drei Hirschgeweihe. Betreten Sie den kleinen Hirschwald durch das zweite westliche Tor, gleich links neben dem Zugang zum Bergweiher. Holen Sie sich Ivys Bogen, der unten im Jagdturm **2** liegt, und erlegen Sie drei Hirsche, um Gromar endgültig zu überzeugen. Doch bevor endlich geheiratet werden kann, fehlt noch der Verlobungsarmreif. Sprechen Sie mit Orruk und sammeln für ihn sechs Wulstlinge in der Höhle im Hirschwald **3**. Orruk gibt Ihnen den Bernstein, welchen Sie zu Halwen bringen. Mit dem frisch geschmiedeten Armreif machen Sie Ivy den Antrag.

FLITTERWOCHEN?

Ihre Zukünftige ist schwanger, möchte aber dringend noch ein Abenteuer in Argaan erleben, also suchen Sie Diego auf. Der ist diesmal in seinem Versteck, hinter dem Wasserfall am Bergweiher **4**. Der Schmuggler hat eine weitere Prüfung parat: Bringen Sie Kräuter zur Hexe Lyrca in den Dunkelwald. Schnappen Sie sich das Rezept und verlassen Sie die Höhle



NAGERPLAGE | Die Molerats haben sich auf den Feldern breitgemacht und bewachen zufällig auch noch den Eingang zu der Höhle, die Melgans Dolch beherbergt.

anschließend durch die Hintertür. Im Dunkelwald begegnen Ihnen zum ersten Mal Wölfe, die Sie bereits aus der Ferne mit dem Bogen bearbeiten. Am Ende des Pfades finden Sie Lyrcas Haus **5**. Übergeben Sie der Hexe die Kräuter.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE!

Auf Feshyr gestaltet sich die Suche nach hilfreichen Gegenständen noch recht einfach. Ohne große Mühe sollten Sie die folgenden Items in Ihr Inventar aufnehmen können.

HEUGABEL, AMULETT UND CO.

Die Heugabel, die als zweihändige Waffe dem Schäferstab und auch der einhändigen Keule Knuts überlegen ist, finden Sie in der großen, quadratischen Scheune. Hinter den Fässern, auf der linken Seite, befindet sich die Waffe in einer Truhe **6**. Das zweite wichtige Ausrüstungsstück ist nur ein Stückchen weiter. Gehen Sie hinter die Scheune und folgen Sie der Felswand in südlicher Richtung . In der dortigen Truhe schlummert das Amulett der Zähigkeit, das Ihnen +7 Lebensenergie und +6 Rüstung verleiht **7**. Ansonsten sind nur noch die Rezepte von besonderem Interesse, die Sie in Diegos Versteck und in der Fischerhütte östlich der Brücke entdecken **8**. ❑

ABSEITS DER WEGE

Den Blick in Argaan nach oben zu richten, lohnt nicht wirklich, denn das Einzige, was Sie von dort erwarten können, ist Regen. Jedoch ist es ratsam, den Pfad auch mal zu verlassen, um die eine oder andere interessante Substanz zu entdecken.



SAMMELLAUNE | Knospen und Blüten wachsen überall. Sammelbare Pflanzen sind immer an leuchtenden Schmetterlingen oder Glühwürmchen erkennbar.

Selbst im überschaubaren Feshyr geht es schon los: Hier und da wachsen Heilknospen, Äpfel liegen auf den Feldern, am Weiher blühen Manaknospen und alles ist sogar nützlich. Manches ist zum direkten Verzehr geeignet, anderes zum Brauen von Tränken oder wird später sogar für die Herstellung von Waffen wichtig. Trägheit lohnt sich somit nicht und immer wenn Ihnen ein glänzender Schwarm Schmetterlinge im Dickicht begegnet, wissen Sie, dass sich das Suchen gelohnt hat.
Doch nicht nur unter freiem Himmel gibt es einiges zu entdecken, sondern auch in Höhlen und einzelnen Hütten oder Lagerstätten abseits der Städte. Durchsuchen Sie jede Örtlichkeit, auch wenn Goblins oder anderes Gezücht diese bewachen. Sie werden sich später an ihrem reichhaltigen Inventar erfreuen, selbst wenn mancher Überschuss bei einem Händler „nur noch" zu Gold gemacht wird. Zudem versteckt sich dort auch mancher Questgegenstand, den Sie dann bereits im Vorfeld eingesammelt haben und später dadurch Wege und Zeit sparen. Gut gesammelt ist halb gewonnen, wie der Wanderer sagt – oder?



DREIZACK | Die Heugabel in der Truhe ist nicht ganz so eindrucksvoll wie die Waffe des griechischen Gottes Poseidon, doch ist sie für die ersten Kämpfe das Beste, was auf Feshyr zu finden ist.



IDYLLISCH | Welch ein Ausblick – wäre da nicht das Kriegsschiff am Horizont. Schnell das Rezept aus der Fischerhütte geholt und dann nichts wie weg.

WÜHLBÖCKE

Die Feinde Lyrcas sind die ersten Gegner, die Sie nicht durch einfaches Gefuchtel mit Schwert oder Stab besiegen können.

Die Hexe hat Sie mit Schriftrollen versorgt, die Ihnen ermöglichen, den ersten Zauber zu wirken. Rüsten Sie den Zauber aus, den Sie von nun an für alle Wühlböcke benötigen. Die normalen Käfer ziehen sich nach einer Reihe von Schlägen in ihren Panzer zurück. Bleiben Sie nah am Ziel dran, schießen Sie den Zauber auf den Chitinpanzer und starten Sie eine neue Serie mit Ihrer Nahkampfwaffe. Nach drei bis vier Trefferserien gibt der Wühlbock den Geist auf.

Die Königin erfordert eine etwas andere Taktik, da sie sich sehr schnell wieder eingräbt, sobald sie im Nahkampf einen Treffer kassiert. Entfernen Sie sich daher von der Königin, sobald sie unangreifbar ist, und sprechen aus der Distanz den Zauber, um das Oberhaupt wieder hervorzulocken. Solange der Monsterkäfer nun in Ihre Richtung läuft, feuern Sie gezielte Pfeile auf den Kopf des Ungetüms. Nun ein bis zwei Hiebe mit dem Schwert und die Prozedur mehrmals wiederholen, bis die Königin den Geist aufgibt.

ARCANIA: GOTHIC 4

Süd-Stewark

Von: Daniel Rückleben

Nachdem Ihr Dorf ausgelöscht wurde, führt Sie Ihr Rachefeldzug nach Argaan, in die Provinz Süd-Stewark. Ihr mittelfristiges Ziel, nach Nord-Stewark zu gelangen, erreichen Sie auf zweierlei Wegen.

LÖSUNGSWEGE

Suchen Sie das Wirtshaus „Die gespaltene Jungfrau" auf und unterhalten Sie sich zunächst mit dem Magier Daranis, der im oberen Stockwerk ein Zimmer hat. Nehmen Sie die Schriftrollen an sich, um zu den bereits von Gromar erwähnten „Altertümlichen Relikten" zwei weitere Sammelaufträge hinzuzufügen: die Beliarartefakte und die Innosstatuetten. Anschließend gilt es, einen Weg zu finden, die Räuber loszuwerden, die die Brücke nach Nord-Stewark versperren.

A BETÄUBER

In der etwas rücksichtsloseren Variante werden Sie zum Giftmischer:

Sprechen Sie dazu mit der Wirtin Murdra und holen Sie ihr im südlichen Holzfällerlager zwei Fässer Met. Garv und seine Kollegen verstehen nur eine Sprache, deshalb erklären Sie ihnen mit dem Schwert, wie dringend Ihr Anliegen ist.

Reden Sie erneut mit Murdra, die nun ihren Plan offenbart, die Wachen an der Brücke mit dem Met zu betäuben. Dazu braucht sie Eisenpilze aus der Mine. Folgen Sie dem Weg in südlicher Richtung, nehmen Sie jedoch nicht direkt den Nordeingang, sondern den Südeingang der Mine **1**, der sich am Ende des Weges befindet. So ersparen Sie sich sinnlose Rennerei. In der Mine erwarten Sie Goblins, die aber keine große Bedrohung darstellen. Die Mine ist recht geradlinig, was die Gefahr des Verlaufens ausschließt. Nach dem ersten großen Raum mit den Goblins folgt auf der rechten Seite eine Nische, aus der Sie den Destillierkolben und das Schriftstück vom Tisch mitnehmen. Hinter dem Tisch liegt auch ein Altertümliches Relikt. Mit dem Schriftstück beginnt der nächste Sammelauftrag: Vergessene Gräber. Erkunden Sie die Höhle weiter, bis Sie auf Gulthard den Verfluchten treffen. Strecken Sie den Skelettkrieger nieder und nehmen Sie seine Axt sowie die von ihm bewachte Geldkassette mit. Am Ende des Abschnitts erreichen Sie den Nordeingang der Mine, wo Sie Digger treffen. Nach dem Gespräch sprengen Sie den verschütteten Durchgang frei und machen sich an den letzten Abschnitt der Mine.

Hier liegt der Fokus auf den Eisenpilzen, dennoch ist es wie immer sinnvoll, Rohstoffe und Gegenstände einzusammeln, vor allem den Großhammer, den Sie im runden, östlichen Abschnitt finden. Mit den Eisenpilzen geht es zu Murdra zurück, die den Met damit verfeinert und Ihnen mitgibt. Sprechen Sie nun mit den Wachen an der Brücke, die dem Met sofort verfallen. Die weiteren Räuber samt Anführer Dartan sind leider nicht durstig, hier hilft es nur, mit Waffengewalt gegen die Burschen vorzugehen. Erschlagen Sie zuerst den Bogenschützen und setzen Sie sich dann mit den Nahkämpfern auseinander. Nach ein paar guten Combos sind die Räuber Geschichte. Der Weg nach Nord-Stewark ist nun frei.



GOBLININVASION | Süd-Stewark ist ober- und unterirdisch mit Goblins verseucht, die manchmal sogar zu zweit die Aussicht genießen.

B KÖNIG DER FISCHER

Bei dieser Variante erweisen Sie sich als Retter der arbeitslosen Fischer.

Gehen Sie nach dem Gespräch Richtung Südwesten zum setarrifischen Wachturm, nahe der Küste. Reden Sie mit Rauter und im Anschluss mit Lorn, der sich oben auf dem Turm aufhält. Der Fischer vermisst ein Holzbein, das ihm Goblins entwendet haben. Das Lager **2** der kleinen Bösewichte befindet sich auf dem Weg oberhalb des Nordeingangs der Mine. Das Holzbein ist in der Truhe neben dem Lagerfeuer.

Um Zeit zu sparen, betreten Sie danach die Mine durch den Südeingang. In der Mine erwarten Sie Goblins, die aber keine große Bedrohung darstellen. Die Mine ist recht geradlinig, was die Gefahr des Verlaufens ausschließt. Nach dem ersten großen Raum mit den Goblins folgt auf der rechten Seite eine Nische, aus der Sie den Destillierkolben und das Schriftstück vom Tisch mitnehmen. Hinter dem Tisch liegt auch ein Altertümliches Relikt. Mit dem Schriftstück beginnt der nächste Sammelauftrag: Vergessene Gräber. Erkunden Sie die Höhle weiter, bis Sie auf Gulthard den Verfluchten treffen. Strecken Sie den Skelettkrieger nieder und nehmen Sie seine Axt sowie die von ihm bewachte Geldkassette mit. Die hölzerne Gehhilfe und die Geldkassette bringen Sie dann zu Lorn zurück, der im nordwestlichen Fischerdorf auf Sie wartet. Lorn fehlt der Schlüssel zur Geldkassette, den Sie aber bei Murdra im Austausch gegen das Holzbein besorgen. Nun haben die Fischer wieder Geld und Sie kennen das Losungswort für die Wachen an der Brücke. Sprechen Sie mit ihnen, um im Anschluss die Räuber mit Schwert und Schild zu besiegen. Auch mit dieser Taktik ist der Weg nach Nord-Stewark schließlich frei.



RÄUBERBANDE | Nachdem Sie die diversen Quests zum Öffnen der Tore gemeistert haben, sind die Räuber selbst recht einfach in ihre Schranken zu weisen.

NEBENQUESTS

In Süd-Stewark gibt es zum ersten Mal die Möglichkeit, auch neben dem Hauptgeschehen Abenteuer zu erleben und Erfahrung zu sammeln.

Je nachdem, welchen Lösungsweg Sie wählen, verändert sich auch die Wertigkeit einer Quest. Wenn Sie sich für Variante A entscheiden, ist die Quest mit Lorn und dem Holzbein Nebensache. Die Belohnung besteht aus mehr Erfahrungpunkten und einer kleinen Perle.
Bei der zweiten Zusatzaufgabe helfen Sie Ulfrich gegen ein paar aufmüpfige Goblins. Die Grünhäute haben Ulfrichs Lager **3** eingenommen, das im nordöstlichen Zipfel des Wegesystems liegt. Nachem Sie Ulfrich geholfen haben, bekommen Sie das Rezept für geringe Heiltränke und er steht Ihnen von nun an als Händler zur Verfügung.
Bei Variante B sind das Erkunden des nördlichen Minenteils, der erst mit Diggers Hilfe freigesprengt werden kann, und die Met-Quest für Murdra optional. Die Wirtin überreicht Ihnen im Gegenzug das Rezept für Fleischragout und ein wenig Thymian. Natürlich benötigt Ulfrich auch auf diesem Weg Hilfe beim Kampf gegen die Goblins.



AM ENDE DES WEGES | Ulfrichs Lager befindet sich am Rande Süd-Stewarks. Er hat interessante Waren im Angebot und nebenbei räumen Sie ihm die Kisten leer: gerechter Lohn für den Kampf mit den Goblins.

SÜD-STEWARK

LEGENDE
1 Südeingang der Mine
2 Goblin-Lager
3 Ulfrichs Lager
4 Morgenstern
5 Großhammer (unterirdisch in der Mine)
6 Gulthards Axt (unterirdisch in der Mine)
7 Feldräuber-Armschienen
8 Schlüssel der Waldläufer
9 Rune der Wut

WAFFEN, ARTEFAKTE UND CO.

Neben der üblichen Beute warten ab Süd-Stewark gleich vier Sammelaufgaben auf Sie. Hier gilt es, nicht die Übersicht zu verlieren.

Waffen und Ausrüstung: Ganz im Norden, hinter einem Felsen **4**, liegt neben einem Skelett der Morgenstern, der Ihnen für die ersten Aufgaben gute Dienste erweist. In der Mine finden Sie mit dem Großhammer **5** einen mächtigen Zweihänder.
Für Freunde einhändiger Auseinandersetzungen ist Gulthards Axt **6** aus dem nördlichen Minenabschnitt ein Muss. Besiegen Sie Gulthard, um sie zu bekommen. Interessant sind auch die Feldräuber-Armschienen **7**, die in der Truhe des setarrifischen Wachturms liegen.
Besorgen Sie sich ebenfalls den Schlüssel der Waldläufer **8**, mit dem Sie die Truhen im Waldläuferversteck hinter der „Gespaltenen Jungfrau" aufschließen können. Im Stall des Wirtshauses finden Sie in der Truhe hinter den Ochsen die Rune der Wut **9**. Schließlich nehmen Sie noch den verzauberten Siegelring in Ihr Sortiment auf, der in der Kiste in Ulfrichs Lager ruht.
Sammelaufträge: Auf der Weltkarte (S. 150-151) sind alle Beliarartefakte, Altertümlichen Relikte, Innosstatuetten und Vergessenen Gräber verzeichnet, jedoch ist das eine oder andere Objekt der Begierde nicht ganz so leicht zu entdecken. Die kniffligsten Suchaktionen jeder Provinz erklären wir gesondert.
Das Altertümliche Relikt im Norden ist oberirdisch und geschickt zwischen Bäumen versteckt. Verlassen Sie den Pfad und schlagen Sie sich durch die Vegetation, bis Sie vor drei Baumstämmen stehen. Das Relikt liegt genau zwischen den Stämmen und wird beim ersten Erkunden schnell übersehen. Auch das Relikt im Südosten erfordert ein genaues Hinschauen **10**.
Das Beliarartefakt **11**, das ebenfalls im Südosten liegt, befindet sich in dem gleichen Waldstück, in dem auch der Waldläuferschlüssel ist, allerdings weiter östlich. Gehen Sie bei Schwierigkeiten auf den Weg zurück und dann exakt aus der Weggabelung geradeaus in den Wald. So werden Sie das gute Stück finden.



GEMEIN | Um dieses Relikt zu entdecken, blicken Sie am Wegesrand in südlicher Richtung hinter das Gebüsch.

VERSTECKSPIEL | Auf der Suche kommt durchaus mal Frust auf, da die Gegenstände oft kaum auffindbar sind.

Nord-Stewark

Von: Daniel Rückleben

Nord-Stewark wird von einem Familienzwist gelähmt, dessen Ausgang Sie bestimmen. Schlagen Sie sich auf Renwicks Seite oder auf die von Hertan und Liuven.

LÖSUNGSWEGE

Folgen Sie der Straße entlang der Küste und betreten Sie die „Stadt-Insel" Stewark. Ihr Ziel ist ein Gespräch mit Baron Renwick, doch Gorn, die Leibgarde, versperrt Ihnen den Weg in die Zitadelle. Unterhalten Sie sich mit Gorn und besuchen Sie anschließend Diego im Gefängnis. Ihr alter Kumpane braucht Unterstützung: Gehen Sie zu Winstan, um mehr Informationen über die Umstände von Diegos Verhaftung zu erfahren. Winstan schiebt Wache im Westen der Stadt. Während des Gesprächs kommt heraus, dass Winstan den Rebellen angehört und Hertan, den Bruder Renwicks, für den gerechteren Herrscher hält.

A HOCH LEBE HERTAN!

Wenn Sie Winstan glauben, sprechen Sie mit Händlern und Stadtbewohnern, um die Position der verschwundenen Liuven zu ermitteln, die die Schwester der uneinigen Brüder ist. Suchen Sie nun Gorn auf und erstatten ihm Bericht. Der dunkle Hüne gewährt Ihnen Zutritt zu Liuvens Turm, in dem Sie einen Schlüssel finden.

• Die gefangene Schwester

Mit dem Schlüssel aus Liuvens Turm betreten Sie das verbarrikadierte Haus am östlichen Stadtrand, das unfreiwillige Versteck der holden Maid Liuven. Gehen Sie die Treppen rechts des Hauses hinunter und schließen Sie die Tür auf, um das Haus zu betreten. Im Inneren verrät Ihnen Liuven, dass sie Beweise für die Verderbtheit Renwicks hat, die in Form von Briefen in einer Holzschatulle am Strand liegen.

• Postbote

Verlassen Sie die Stadt und holen Sie die Briefe vom südlichen Ende des Strandes **2**. Diese Dokumente bringen Sie nun dem Rebellenführer Hertan. Dazu entfernen Sie sich vom Strand in östlicher Richtung. Hinter der alten Hütte erstreckt sich ein gewundener Gebirgspfad. Folgen Sie diesem und schreiten Sie dann in Richtung Süden, bis Sie die Höhle **3** östlich des Wachturms erreichen. Übergeben Sie die Briefe Hertan, der nun Renwick stürzt und damit Baron von Stewark wird.

• Passierschein

Zurück in der Zitadelle fragen Sie Hertan nach dem Passierschein und suchen damit die Blockade **4** im Osten des Questgebietes auf.

B HOCH LEBE RENWICK!

Geben Sie nichts auf das Geschwätz, sondern zwingen Sie Winstan mit Gewalt, die Position Mermunds preiszugeben, der das angebliche Mordopfer Diegos und der Berater Renwicks ist.

• Kampf den Rebellen

Mermund befindet sich in der Gewalt der Rebellen, weshalb Sie den nordöstlichen Höhlenkomplex nach ihm durchforsten **5**. Kämpfen Sie sich den Weg gegen die Rebellen bis zum Gefangenen frei. Der Kerkermeister vor der Zelle Mermunds **6** ist im Besitz des Kalten Hasses. Dieser Zweihänder ist magisch verstärkt. Nehmen Sie ihn in Ihr Inventar auf und rüsten Sie sich damit aus. Befreien Sie nun den Berater und betreten Sie die Höhle vor Ogtars Hof **7**. Besorgen Sie sich den Schlüssel von Winstan, denn hier erlangen Sie wichtige Dokumente für Baron Renwick. Diese befinden sich allerdings in den Händen Hertans. Betreten Sie den Unterschlupf und überzeugen Sie alle Rebellen mit der Klinge, dass Sie einer Audienz bei Hertan würdig sind. Hertan selbst ist nicht übermächtig, weshalb Sie ihn, fast wie die normalen Rebellen, mit einigen gezielten Kombinationen ausschalten. Bringen Sie die Dokumente zurück zu Renwick, der Sie mit dem Passierschein und einer Rüstung Ihrer Wahl entlohnt. Zeigen Sie der Wache an der östlichen Blockade **4** das Stück Papier und betreten Sie das Bluttal durch die Falltür.



WICHTIGE GEGENSTÄNDE



KNIFFLIG | Wenn Sie hier den falschen Treppenaufgang benutzen, haben Sie ein weiteres Relikt verpasst. Rechtsherum lautet hier die Devise.

Nord-Stewark hat ein ausgeprägteres Höhlensystem und die Stadt selbst lädt zu einer großen Erkundungstour ein. Diese Gegenstände sollten Sie nicht liegen lassen.

Diego, der Schmuggler, stattet Sie im Gefängnis mit Dietrichen aus und eröffnet damit neue Möglichkeiten. Verschlossene Truhen sind nun kein Hindernis mehr und auch bereits entdeckte Truhen, die zugesperrt waren, lassen sich nun öffnen.

Zwei Bereiche Nord-Stewarks räumen Sie komplett leer: die Höhle der Beliarkultisten **8** und Chucks Waffenlager **9**. Die Höhle liegt südöstlich der Stadt unter dem Berg und das Waffenlager befindet sich im südlichen Teil des Stadttores. Neben diesen offensichtlichen Schatzkammern gibt es aber auch noch einige besser gehütete Gegenstände. In Worgans Haus besorgen Sie sich die Bauanleitung für die Armschienen des Schamanen, die im oberen Stock in der Kiste liegen. Im Wohnhaus II bedienen Sie sich ebenfalls an den Truhen am Fuße der Betten und nehmen den Knochenhelm an sich, der besonders für Magier nützlich ist. Das Amulett des Schutzes ist zwischen den beiden nicht betretbaren Häusern, östlich des Gefängnisses, versteckt. Die letzte besondere Kiste steht hinter Liuvens Versteck. Gehen Sie über die Holzplanken hinter das Haus, um dort den Ring des Seefahrers und den Bauplan für die Arkane Armbrust zu ergattern.

Etwas trickreicher versteckt ist erneut ein Altertümliches Relikt. Im setarrifischen Wachturm **10** befindet es sich in einer kleinen Nische neben dem Treppenaufgang. Hinweis: Die Position des Kalten Hasses ändert sich mit den beiden Lösungswegen! Wenn Sie Hertan helfen, liegt der magische Zweihänder im südlichen Höhlenkomplex **11**, wobei er in der anderen Variante in der nördlichen Höhle **12** vom Kerkermeister geführt wird.

NEBENQUESTS

Neben Ihren Aufgaben als Held können Sie den Bewohnern von Nord-Stewark und dem Umland tatkräftig unter die Arme greifen.

8 ÜBERALL FELDRÄUBER

Die Riesenkäfer belagern einen Großteil Nord-Stewarks und sind gleich in zwei Nebenquests Ihre erklärten Erzfeinde.

Der Alchemist Worgan vermisst seinen Lehrling Hem und schickt Sie auf die Suche nach ihm. Hem befindet sich auf dem Berg in der Mitte, den Sie über den geschlängelten Pfad östlich der Erhebung erklimmen. Reden Sie mit dem Weichei und erschlagen Sie anschließend die Feldräuber, die sich nun auf dem Acker unterhalb des Berges tummeln. Haben Sie alle Insekten erledigt und deren Lebern eingesammelt, wartet Hem bereits am Anfang des geschlängelten Pfades.

Bevor Sie Worgan Bericht erstatten, besuchen Sie den Bauern Ogtar und erschlagen alle Feldräuber auf seinen Feldern. Als Belohnung erhalten Sie von Ogtar das Rezept für den Stewarker Schmortopf. Zurück in der Stadt überlässt Ihnen Worgan im Austausch gegen die Lebern die Formel für Worgans Geheimreserve.

9 SÜSSE BEUTE

Es herrscht Krieg und Ingor, der Wirt der Klippenschenke, braucht dringend Honig für seine Metproduktion. Der Honig befindet sich verstreut auf Ogtars Feldern in Form von Bienenstöcken. Laufen Sie die Felder systematisch ab und sammeln Sie sechs der Bienenbehausungen ein, die wie reife Kürbisse an den Sträuchern und Bäumen hängen. Zurück in der Klippenschenke belohnt Ingor Ihren Einsatz mit dem Rezept für Blauen Wühlbock, der Ihre Lebens- und auch Ausdauerregeneration kurzfristig steigert.

12 DUNKLE NACHBARN

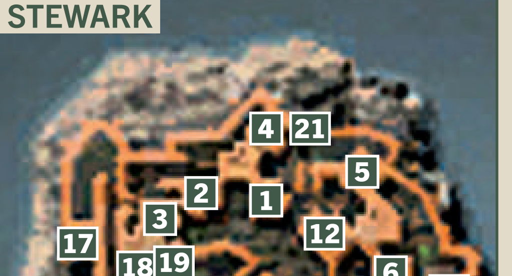
Die Beliarkultisten haben sich einen kleinen Gebetsraum eingerichtet, doch sind sie ungebetene Gäste. Gerrick der Kuriositätenhändler wünscht, dass Sie sein Nachbarhaus untersuchen, doch dafür müssen Sie sich zuerst mit der Wache Chuck auseinandersetzen. Chuck ist im südlichen Raum des Stadttores und bedarf einiger schlagender Argumente, bis er Ihnen den Schlüssel für sein Haus übergibt. Betreten Sie Chucks Haus über die Treppe und steigen Sie im Inneren nochmals die Treppe empor. Oben bekämpfen Sie die drei Kultisten und sorgen somit für geregelte Nachbarschaftsverhältnisse. Vergessen Sie nicht, das Beliarartefakt aus dem Regal mitzunehmen, und kehren Sie dann zu Gerrick zurück. Neben dem bereits lohnenden Artefaktfund bedankt sich der Händler zusätzlich mit dem Zweiköpfigen Amulett und dem Rezept für Stewarker Apfelessig.

21 DAS VERSCHLOSSENE HAUS

Eigentlich sind alle betretbaren Häuser heller als die anderen: Doch eines ist noch nicht einmal auf der Karte verzeichnet.

Wenn Sie vor Hirbos Bäckerei stehen, gehen Sie ein paar Meter zurück und nehmen die Treppe nach unten. Vor Ihnen befindet sich ein schmales Haus, dessen Tür allerdings verschlossen ist. Glücklicherweise verlaufen die Klippen bis zur Rückseite des Anwesens, denen Sie bis zum Minibalkon folgen. Springen Sie nun über diesen hinein und öffnen Sie die Truhe zu Ihrer Linken. Ein Stockwerk höher wartet noch mehr auf Sie: ein Beliarartefakt und ein Altertümliches Relikt. Mit dem Haustürschlüssel aus der Truhe marschieren Sie im Anschluss einfach zur Vordertür hinaus. ❑

STEWARK



LEGENDE

1 Wohnhaus
2 Wohnhaus II
3 Branson der Bogner
4 Hirbo der Bäcker
5 Gerrick der Kuriositätenhändler
6 Rhonda die Schmiedin
7 Willem der Zimmermann
8 Worgan der Alchemist
9 Klippenschenke
10 Stadttor-Speiseraum
11 Stadttor-Waffenkammer
12 Chucks Haus
13 Elgans Gemischtwarenhandel
14 Gefängnis
15 Gelehrtenhaus
16 Liuvens Turm
17 Liuvens Versteck
18 Zitadelle
19 Vorturm der Zitadelle
20 Thronraum
21 Verschlossenes Haus

Bluttal und Silbersee

Von: Daniel Rückleben

Das Bluttal macht seinem Namen alle Ehre und ist Schauplatz einer blutigen Schlacht, während Burg Silbersee sich im Griff der hiesigen Orks befindet.



Haben Sie das Bluttal erreicht, ist Ihre erste Station die Waldläufergilde **1**. Der direkte Weg zum Silberseearchiv bleibt Ihnen zunächst versperrt.

GILTHOR UND DORAN

Sprechen Sie mit Gilthor, der sich derzeit in der Waldläufergilde aufhält. Er schenkt Ihrem Anliegen nur Gehör, wenn Sie Doran zurück zur Burg bringen. Marschieren Sie zum Schlachtfeld im Norden, wo Doran rastlos umherläuft. Er hat seine Standarte verloren, die Goblins in die nordöstliche Höhle **2** verschleppt haben. Durchsuchen Sie die Höhle und kreuzen Sie danach wieder bei Doran auf, damit dieser beruhigt zur Burg Silbersee zurückkehrt. Reisen Sie ebenfalls dorthin, Gilthor wartet schon in der Burg auf Sie.

ORKS UND SCABOOZE

In der Burg angekommen, redet Gilthor jetzt zwar mit Ihnen, hat aber nicht die Befugnis, Ihnen zu helfen. Lord Gawaan muss her, doch wurde der von Orks verschleppt. Verlassen Sie die Burg in südlicher Richtung und besuchen Sie die Orkhöhle **3** im Osten. Die Wache Ogbosh lässt Sie aber nicht hinein, es sei denn, Sie besorgen ihm Scabooze. Dazu nehmen Sie Kontakt mit dem Orkschamanen Melog auf.

IRRIGHS SEELE

Der Schamane Melog, der seine Hütte im südlichen Waldgebiet **4** hat, betraut Sie ebenfalls mit einer Aufgabe, bevor er Ihnen mit dem Gebräu Scabooze aushilft: Finden Sie den Häuptlingssohn Irrigh. Dazu folgen Sie dem Pfad, bis Sie Irrigh in einem kleinen Lager am Wegesrand entdecken. Der Ork will nicht mit Ihnen zurück, da ihm seine Seele fehlt. Der Dieb dieser Seele ist Shalog, der auch abseits des Weges lagert. Sprechen Sie mit Shalog und zeigen Sie ihm in einem kurzen Duell, wer der Stärkere ist. Leider ist Shalog nicht mehr im Besitz des Gesuchten, sondern er hat den Seelenanhänger in der Höhle im Osten **5** versteckt. Durchsuchen Sie die Höhle, bis Sie einige Lurker treffen, die den Schlüssel zu der Truhe haben. Darin finden Sie auch das ersehnte Objekt. Die starken Attacken der Lurker lassen sich früh erkennen, was Ihnen genug Zeit zum Ausweichen bietet. Öffnen Sie Shalogs Kiste in der Mitte des Höhlenkomplexes und bringen Sie die Seele zurück zu Irrigh. Der verstörte Ork sitzt mittlerweile in Melogs Hütte. Beraten Sie sich kurz mit Melog und erklären Sie dann Irrigh, dass Sie sich seine Seele noch mal leihen müssen, um den Orkhäuptling Erhag niederzuschlagen und Lord Gawaan zu befreien. Gehen Sie nun, mit Scabooze und Seele bestückt, zurück zur Orkhöhle.

ERHAG UND SEIN GEFANGENER

Die Wache Ogbosh lässt Sie im Austausch gegen das Scabooze in die Orkhöhle hinein. Alle anderen Silbersee-Orks sind Ihnen freundlich gesinnt, weshalb Sie die Höhle erst einmal in Ruhe erkunden. Nur Erhag und seine beiden Leibwächter sind Ihre Feinde, jedoch haben die es auch in sich. Vor dem Kampf legen Sie den Ring der Steinhaut an und belegen folgende Tränke auf die Schnelltasten: Heiltränke, Almas Beste, das Steinhaut-Elixier und das Elixier des Kriegers. Gleich zu Beginn des Kampfes nehmen Sie alle Tränke zu sich, bis auf den Heiltrank. Je nach Dauer des Kampfes und Wirkungsdauer der Tränke erneuern Sie den ein oder anderen Trank.
Erhag und seine Schergen rennen Ihnen immer im Rudel hinterher und führen meist mächtige Attacken aus, denen Sie ausweichen

müssen. Besonders die Waffe Erhags fügt Ihnen zusätzlich Feuerschaden zu, der Ihre Lebenspunkte schnell gegen null schrumpfen lässt. Trifft er Sie dennoch, behalten Sie Ihre Lebensanzeige im Auge und nehmen Sie bei Bedarf einen Heiltrank. Nutzen Sie Eis- oder Blitzzauber, um sich Zeit für einen starken Angriff oder eine kurze Kombination zu verschaffen. Sind die Schergen dann erledigt, gehen Sie offensiver an Erhag heran. Weichen Sie seinen Schlägen durch Rollen aus und machen Sie im Anschluss so viel Schaden wie möglich. Ist Erhag erledigt, nehmen Sie seine Waffe mit und befreien Lord Gawaan, der hinter dem Thron in einer Zelle hockt. Verlassen Sie die Höhle und schalten Sie die restlichen Handlanger Erhags aus, die noch über die Wiesen vor der Orkhöhle rennen. Damit ist es fast geschafft, fehlen nur noch die Männer Lord Gawaans, die als Sklaven im Holzfällerlager **6** arbeiten. Das Lager liegt nordöstlich der Orkhöhle – dort warten fünf Orks, die Sie vor der Rettung der Männer erledigen. Kehren Sie zurück zur Burg.

DAS ARCHIV

Betreten Sie die Burg Silbersee und steigen Sie die Treppen neben der Statue empor. Tragen Sie dem zurückgekehrten Lord Gawaan Ihr Anliegen vor und gehen Sie dann in den Keller, wo sich das Archiv befindet. Sammeln Sie alle Schriftstücke ein, die Sie finden, und besprechen Sie sich danach erneut mit dem Lord. Sie erhalten noch einen Zauber, mit dem Sie das Geröll im Süden beseitigen und in den Sumpf nach Tooshoo weiterreisen. Passen Sie auf, das Geröll verwandelt sich in einen Golem.

NEBENQUESTS

Zusätzlich zu Lord Tronters Ring versorgen Sie auch die lebenden Charaktere mit optionalen Aufgaben.

Im Bluttal begegnen Sie dem Magier Alzar **7**, der von Ihnen Totenmorcheln verlangt. Gehen Sie zum Schlachtfeld im Norden und sammeln Sie drei dieser seltenen Pilze ein. Zurück bei Alzar fällt diesem auf, dass er Ihren Kopf ebenfalls benötigt. Erschlagen Sie Alzar und räumen Sie sein Haus leer.

Auf dem Schlachtfeld irrt neben Doran auch Craglan herum, der den verschollenen Khilian sucht. Retten Sie Khilian aus der nördlichen Höhle **8**, die von Wölfen bewacht wird. Töten Sie die Wölfe, beruhigen Sie Khilian und schicken Sie ihn zurück zur Burg. Anschließend kehren Sie zurück zum Schlachtfeld. Berichten Sie Craglan, dass Sie seinen Neffen gerettet haben. Sie bekommen dafür den Wolfsschild, der mit 40 Rüstung, +15 Mana und +4 Magiekraft ausgestattet ist.

Die Waldläuferin Jilvie benötigt Ihre Hilfe bei der Suche nach einer goldenen Pfeilspitze, die das Wahrzeichen der Waldläufergilde ist. Diese verweilt in einer Truhe in der Höhle im Süden **9** des Bluttals. Suchen Sie die Kiste im südöstlichen Teil der Höhle. Kehren Sie mit der Pfeilspitze zu Jilvie zurück. Als Belohnung winkt Groms Armbrust, mit 21 Fernkampfkraft und +4 Nahkampfkraft.

Für das Rezept für Heiltränke suchen Sie Gunda in der Waldläufergilde auf und holen ihr nach der Unterredung Heilnüsse aus sechs Wildschweinmägen. Haben Sie die Keiler erschlagen, gehen Sie mit den Nüssen zur Burg und überreichen Sie sie Gunda. Sie pflegt die Verletzten, im ersten Raum zur Linken, innerhalb der Burg.

Eine sehr ähnliche Aufgabe hat auch Semele, vom Stand im Burghof, für Sie parat. Brechen Sie zum Lurkerteich auf **10**, der ganz im Süden des Gebietes liegt. Töten Sie die Lurker, um dann in Ruhe dreimal Teichkraut zu pflücken. Bringen Sie die Kräuter zurück zu Semele, die sich mit dem Rezept für die Potenzierung geringer Heiltränke bedankt.

Letztlich hat auch der Schmied Welgard Interesse an Ihren Fähigkeiten. Reisen Sie zum setarrifischen Wachturm westlich der Orkhöhle und entwenden Sie dem Ork Shurak das Skizzenbuch des Schmieds. Überzeugen Sie den Ork mit ein paar Hieben, Ihnen das Schriftstück auszuhändigen. Dafür kriegen Sie die Armschienen des Dickichts und die Anleitung für die Klinge des Schwertmagiers. Die Armschienen verstärken Sie mit +15 Lebensenergie, +15 Mana, +4 Fernkampfkraft und +2 Lebensenergieregeneration. ❑

LORD TRONTERS SIEGELRING

Einen der besten und ausgeglichensten Ringe finden Sie bei einer Nebenquest auf Burg Silbersee. Wir zeigen Ihnen den Weg zum geheimen Nachlass des Lords.

Nehmen Sie im Archiv die Schriftrolle mit, die Ihnen die ersten Hinweise auf das Schmuckstück liefert. Sprechen Sie mit Gilthor, der im Nachbarzimmer von Lord Gawaans Thronsaal steht. Gilthor verrät Ihnen, dass das Gerümpel in den Wachturm geschafft wurde. Sie erkennen ihn an dem spitzen Dach, gleich neben dem Burgtor. Gehen Sie quer über den Burghof und holen Sie sich den Schlüssel, der im Turm unter der Matratze liegt. Damit kehren Sie zurück in den Thronsaal und öffnen die Tür gleich links am Ende der Stufen.

An der Wand sehen Sie einen Hebel, den Sie betätigen und damit eine Brücke ausfahren, über die Sie auf die Außenmauer gelangen. Von dort betreten Sie den nächsten Turm, der von Lord Tronter in den Briefen erwähnt wurde. Im Turm angekommen, öffnen Sie die Kiste und halten von nun an Lord Tronters Siegelring in den Händen. Das silbergrüne Vermächtnis schenkt Ihnen +20 Lebensenergie, +16 Magiekraft, +15 Mana, +6 Fernkampfkraft, +4 Nahkampfkraft, +2 Manaregeneration und +1 Lebensenergieregeneration. Bevor Sie den zweiten Hebel betätigen und den Turm wieder verlassen, besteigen Sie noch das Dach des Turms. Sammeln Sie die Tränke und das Altertümliche Relikt ein, welches hinter den Fässern versteckt ist. Der Siegelring ist, zu diesem Zeitpunkt des Spiels, ein Fund, an dem Sie noch eine Weile Ihre Freude haben werden.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

Neben den Belohnungen der Neben- und Hauptquests finden Sie in den Regionen Silbersee und Bluttal unter anderem diese Gegenstände:

Der beschädigte Waldläuferbogen liegt in einer Kiste im südlichen Gebäude der Waldläufergilde. Da die Fernkampfwaffe in diesem Zustand nutzlos ist, benötigen Sie die Bauanleitung Bogenpflege und Wartung, die Sie in der Hütte darüber finden. Jetzt fehlen Ihnen lediglich noch vier Elixiere des Adlerauges und der Werkstoff Obsidian. Drei der vier Elixiere lagern jeweils in den Häusern der Waldläufergilde, während das vierte und auch Obsidian in der südlichen Höhle des Bluttals liegen. Haben Sie alle Werkstoffe zusammen, können Sie den Bogen im Crafting-Menü restaurieren. Der Bogen besitzt 22 Fernkraft und gibt zusätzlich +5 Lebensenergieregeneration.

Der Ring der Steinhaut **11** ist ganz in der Nähe. Rechts vor dem Höhleneingang steht eine Truhe, die den Ring beherbergt. Dieser verleiht Ihnen +20 Lebensenergie, +20 Rüstung und +15 Ausdauer.

Der Langschild, mit 65 Rüstung und +2 Ausdauerregeneration, ist in einer Truhe im nordöstlichen Höhlenkomplex.

Die Blutfliegen-Armschienen verstärken Sie in fast allen Bereichen und stecken in der Kiste im setarrifischen Wachturm. Die aus dem Panzer der Fliegen gefertigten Schienen haben +10 Rüstung, +8 Lebensenergie, +8 Mana, +3 Ausdauerregeneration, +3 Nahkampfkraft, +3 Fernkampfkraft und +2 Lebensenergieregeneration.

Die Insignie der Duellanten entdecken Sie in der südlichen Höhle des Bluttals. Dringen Sie in den südöstlichen Raum vor, in dem Sie neben den Ork-Trommeln zwei Kisten finden. In der linken liegt die Insignie mit folgenden Werten: +15 Rüstung, +4 Nahkampfkraft, +4 Fernkampfkraft und +3 Manaregeneration.

Ein Altertümliches Relikt erfordert wieder mal Detektivarbeit. In der südlichen Höhle des Bluttals gehen Sie in den südlichen, rundlichen Raum. Das Relikt liegt hinter den Stalagmiten, um sich Ihrer Sicht zu entziehen.

Das Beliarartefakt wartet hinter dem Regal in der Orkhöhle auf Sie.



SCHADENFREUDE | Es ist sicherlich möglich, dass es bei den Entwicklern eine gesonderte Abteilung nur für das Verstecken von Artefakten gab. Wenn ja, dann hatten sie sicher Spaß.

ARCANIA: GOTHIC 4

Sumpf

Von: Daniel Rückleben

Endlich sind Sie in der Stadt der Magier angekommen und finden mehr über den Weg zum Tempel heraus.

Die Großmeister der magischen Stadt Tooshoo haben wertvolle Informationen, doch liegen erst noch andere Aufgaben vor Ihnen.

DIE QUAL DER WAHL

Die Magierin Gilana und der Magier Vultus haben die Möglichkeit, Sie zu Merdarion, dem Großmeister, vorzulassen. Entscheiden Sie sich für einen der beiden oder erledigen Sie gleich alle beide Aufgaben.

GILANA

Betreten Sie den Magierbaum, wo Gilana die erste Person ist, auf die Sie im Kern treffen. Reden Sie mit ihr und gehen Sie dann in den Keller zu Vultus, um ihn zurechtzuweisen. Danach kehren Sie zu Gilana zurück, die Ihnen aber weiterhin den Zutritt verweigert. Besorgen Sie ihr das verloren gegangene Kontrollhalsband, welches ein Snapper in der nordöstlichen Höhle **1** trägt. Kämpfen Sie sich durch die Höhle und bringen Sie Gilana das Band. Sie werden nun zu Merdarion vorgelassen.

VULTUS

Als Sie auf Gilanas Geheiß bei Vultus sind, besteht auch die Möglichkeit, für Vultus einen Strohhut zu besorgen. Dieser befindet sich in den Händen von Orks in der südlichen Höhle **2** westlich der Tempelruine. Fackeln weisen Ihnen zusätzlich den Weg. Die Höhle ist recht klein und die Orks stellen keine wirkliche Gefahr dar.

Durchsuchen Sie jedoch jeden von ihnen, da einer die durchaus wertvollen Wolf-Armschienen trägt. Bringen Sie den Strohhut zurück zu Vultus. Dieser kontrolliert nun Gilana, doch führt Sie Ihr Weg vorher noch durch die Tempelruinen **3** im Süden, denn Sie müssen für Vultus das Wetter ändern.

DIE TEMPELRUINEN

Der komplex wirkende unterirdische Tempel im Süden sieht auf den ersten Blick verwirrender aus, als er ist. Vor dem Eingang treffen Sie auf Zyra, die ebenfalls auf der Suche nach dem Wetterschrein ist. Sprechen Sie mit ihr und betreten Sie dann den Komplex. Ihr Weg ist vorbestimmt, da Sie immer nur in eine Richtung weitergehen können. Lediglich diverse Skelettkrieger, Skelettschützen und auch Skelettmagier erschweren Ihnen das Vorankommen. Zudem stoßen Sie ziemlich am Anfang auf eine verschlossene Tür, die Sie vorerst ignorieren. Erledigen Sie die Magier immer zuerst, da deren Zauber viel Schaden verursachen und zusätzlich im Nahkampf hemmen.

DER WEG ZUM SCHLÜSSEL

Im südlichen Teil der Ruine **4** stehen zwei Kisten, die die Teile einer antiken Armbrust, die Korshaan-Armschienen und den Korshaan-Schild enthalten – unbedingt mitnehmen! Wenn Sie den runden Raum durchquert haben, kommen Sie in eine Art Thronsaal. Einige der Skelette, die auf den Thronen sitzen, werden lebendig. Den Raum verlassen Sie in westlicher Richtung, denn am Ende dieses westlichen Abschnittes steht die Kiste mit dem Schlüssel **5** für die versperrte Tür. Öffnen Sie nun diese Tür und rücken Sie in den zentralen Raum des Tempels vor. Dort finden Sie auf einem Altar das Statuenbruchstück.

WETTERFROSCH

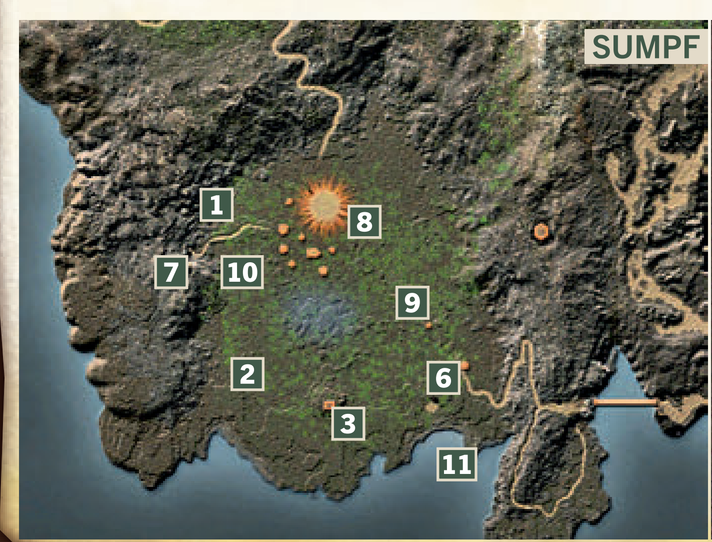
Mit dem Statuenbruchstück aus der Tempelruine verlassen Sie die Ruine auf schnellstem Wege und sprechen draußen mit Zyra. Bestimmen Sie, dass die Sonne scheinen soll, und regeln Sie den kleinen Disput mit Zyra durch ein Duell. Kehren Sie nun zurück zu Vultus, dessen Keller jetzt trocken ist.

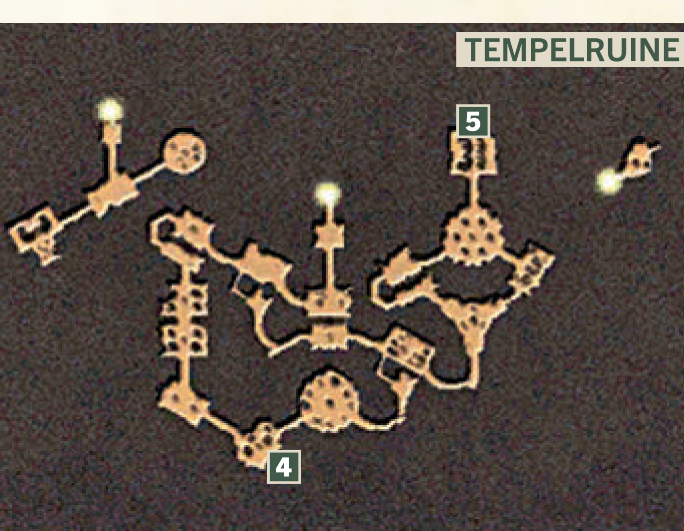
MORD IM MAGIERTURM

Erklimmen Sie den Magierturm, bis Sie die Spitze erreichen, an der sich das Sanktum befindet. Alle drei Großmeister sind hier, doch das für die Quest relevante Gespräch führen Sie mit Merdarion. Nach der Unterredung suchen Sie Calamus eine Ebene tiefer auf, der Ihnen den Weg zu Icarius' Hütte weist. Bevor Sie Calamus und Merdarion über den Mord an Icarius informieren, durchsuchen Sie noch das Dormitorium nach Gegenständen.

LEGENDE

1 Nordwestliche Höhle
2 Südliche Höhle
3 Tempelruinen
4 Südlicher Ruinenteil
5 Tempelschlüssel
6 Lesters Haus
7 Untere westliche Höhle
8 Bestickte Tasche
9 Shakes Hütte
10 Ulum-Ulu-Ring
11 Vergessenes Grab





LESTER IN GEFAHR

Lester scheint das Ziel eines Mordanschlags zu sein, weshalb Sie sich sofort auf den Weg Richtung Süden machen. Folgen Sie einfach dem Pfad an Shakes Hütte vorbei, bis Sie das Haus von Lester **6** erreichen. Milten, der Feuermagier, ist bereits dort und hilft Ihnen mit seinen magischen Kräften. Eine Sumpfkrautspur tut sich vor Ihnen auf, an deren Ende Sie Lester in den Händen einiger Orks und einer An' Bael finden.

Nur der Ober-Ork Magrokh verfügt über eine gefährliche Stärke, jedoch können Sie die Horde gut dezimieren, wenn Sie immer in Bewegung bleiben. Platzieren Sie regelmäßig mächtige Schläge, bis die Schergen besiegt am Boden liegen. Erschlagen Sie letztlich noch Magrokh und sprechen Sie dann mit Ihrem Freund Lester.

NEBENQUESTS

Der Sumpf ist weitläufig und bietet noch weitere Abenteuer fernab der Hauptgeschichte.

DIE LURKERPLAGE

Damit Sie überhaupt mit den Menschen in Schwarzwasser in Kontakt treten dürfen, sprechen Sie zuerst mit dem Paladin Leboras am Stadteingang. Dieser fordert sechs Lurkereier, die Sie aus dem umliegenden Sumpfgebiet besorgen. Zurück bei Leboras erhalten Sie die Erlaubnis, in Schwarzwasser zu bleiben, sowie den Fechtschild, der Ihnen 70 Rüstung, +5 Lebensenergie und +5 Fernkrampft verleiht.

SPINNENNETZE

Reden Sie mit Mama Hooqua in der Taverne, gleich dort, wo Sie zuletzt mit Leboras sprachen. Die Händlerin bietet Ihnen die Rezepte für das Elixier des Heldenmuts und für das Elixier der Stärke. Dafür will Sie zwölf Spinnennetze haben, die über die Sumpflandschaft verteilt sind. Dieser Auftrag ist perfekt geeignet, um mehr Erfahrung zu sammeln, da Sie auf der Suche den Großteil der wilden Kreaturen aufscheuchen. Eine gute Chance, um eine Stufe aufzusteigen.

DER WASSERKELCH

Nejos, der Abenteurer aus Schwarzwasser, belohnt Sie, falls Sie den verschollenen Wasserkelch zu ihm bringen. Das wertvolle Relikt ist in der unteren westlichen Höhle **7** versteckt. Erledigen Sie die Bewohner und nehmen Sie den Kelch mit. Der Ausgang führt Sie aus den Bergen wieder zurück ins Sumpfgebiet. In Nejos' Hütte bekommen Sie das Rezept für das Elixier des Adlerauges und den Bauplan für Geschmeide.



MAMMUTBAUM | Die Magier hausen in diesem Riesenbaum. Ganz oben warten die Großmeister.

SHAKES UND BORRAN

Der verschlagene Shakes hält sich zu Beginn in Schwarzwasser auf und hat ein verlockendes Angebot für Sie. Er verspricht Ihnen eine wertvolle, goldbestickte Tasche, wenn Sie ihm den Inhalt geben. Die Tasche liegt östlich von Tooshoo, oberhalb des Weges, im Sumpf **8**. Sobald Sie das gute Stück haben, kehren Sie zurück zu Shakes und behalten die Tasche. Diese gehört jedoch eigentlich dem Händler Borran. Bringen Sie ihm die Tasche und lassen Sie sich dafür bezahlen. Borran ist natürlich nicht zufrieden mit einer leeren Tasche, in der vorher Schnaps war. Deshalb besorgen Sie den Inhalt von Shakes. Der ist mittlerweile in seiner Hütte im Südosten **9**. Verprügeln Sie Shakes und kehren Sie mit dem fehlenden Stollengrollen zurück zu Borran. Der Händler entlohnt Sie nochmals mit einer Ladung Gold. ❑

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

Viele Höhlen und Ruinen liegen auf Ihrem Weg und dazu noch der unübersichtliche Sumpf. Hier die Sachen, die Sie nicht verpassen sollten.

Das Altertümliche Relikt im Norden am Rande des Sumpfes ist sehr gut versteckt. Orientieren Sie sich an unserem Screenshot, um es zu finden.

Der Ulum-Ulu-Ring liegt in einer Truhe im Westen **10** und beschenkt seinen Träger mit +25 Lebensenergie, +25 Mana, +15 Ausdauer, +5 Nahkampfkraft und +3 Ausdauerregeneration.

Im Dormitorium in Tooshoo lagert die Haube des Schattenmagiers und der Ring des Mystikers. Die Haube verleiht 20 Rüstung, +10 Mana, +5 Manaregeneration und +5 Magiekraft. Sie liegt im südwestlichen Teil des Baumes. Der Mystikerring gibt +20 Mana und +19 Magiekraft und steckt in der Truhe neben dem toten Icarius. Zusammen sind sie eine willkommene Kombination für Magier.

Mors Mortis nennt sich dieser mächtige Zweihänder, der in einem der Vergessenen Gräber verschüttet ist. Gehen Sie zum nördlichsten Zipfel der nordwestlichen Höhle, um das Grab zu finden. Die von Beliar geweihte Henkersaxt kann den Gegner zusätzlich mit Blitzen lähmen und tötet schwer verletzte Gegner sofort mit einem Streich.

Der zweite Teil der antiken Armbrust ist auch Inhalt eines Vergessen Grabes und das Gegenstück zu dem Teil aus dem südlichen Bereich der Tempelruine. Suchen Sie im südöstlichen Zipfel des Strandes **11**, nahe dem Übergang zum Kloster. Gleichzeitig entdecken Sie hier die Bauanleitung zur Pflege und Restauration von Antiquitäten.



SCHLAMMIG | Um zu diesem Artefakt zu gelangen, müssen Sie knietief durch den Sumpf waten.

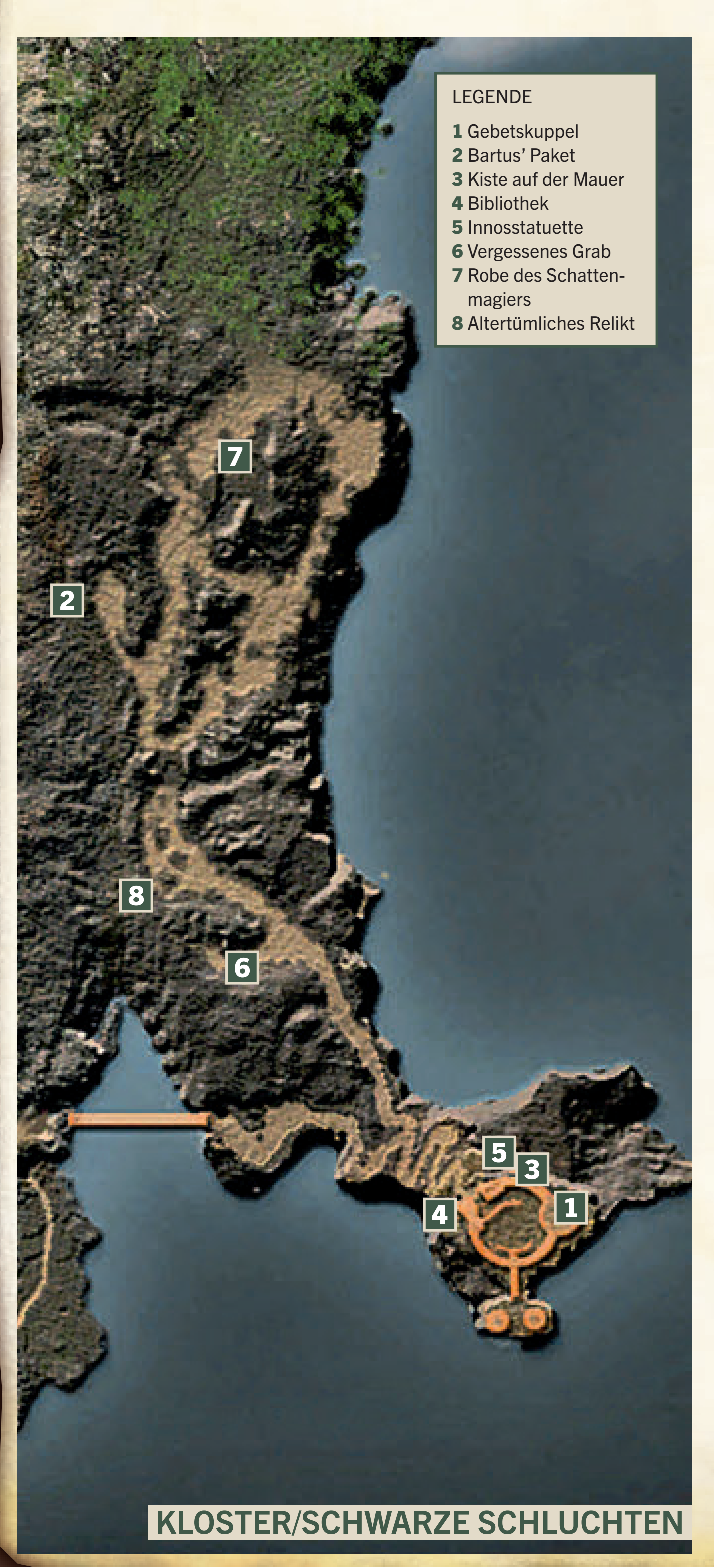


FELSIG | Neben den diversen Steinbrocken fällt das Grab erst nicht auf. Doch es ist definitiv da.

Kloster und Schwarze Schluchten

Von: Daniel Rückleben

Lester ist gerettet und Sie sind kurz davor, zu erfahren, wie Sie in den Verlassenen Tempel gelangen. Doch es liegt noch das Gelände der Schwarzen Schluchten vor Ihnen.



KLOSTER/SCHWARZE SCHLUCHTEN

Es scheint, als wären Sie der Auserwählte und somit würdig, vor die beiden Äbte des Klosters auf der Meeresklippe zu treten – aber erst nach den erfolgreich abgelegten Prüfungen.

GÖTTLICHE PRÜFUNG 1

Sprechen Sie mit Ruhndal, der Ihnen erklärt, dass Sie sowohl die Prüfung des Innos als auch die Prüfung des Beliar zu absolvieren haben. Die Prüfung des Innos findet auf dem Innenhof des Klosters statt, wo Sie sich zweier Wächter erwehren. Die Wächter sind Feuergolems und führen die üblichen Stampfattacken mit relativ geringem Radius aus. Rüsten Sie sich mit Blitz- oder vorzugsweise Eiszaubern aus, mit denen Sie die Golems ständig verlangsamen und wehrloser machen. Konzentrieren Sie sich zunächst auf einen der beiden, da der Kampf gegen mehrere Gegner immer schwieriger ist als gegen einzelne. Sind die Golems vereist, setzen Sie eine kurze Kombination ein, ehe der Golem wieder auftaut und zu seiner mächtigen Attacke ansetzt. Sind Sie schnell genug, unterbrechen Sie diese sogar mit Ihrer mächtigen Attacke, sofern Sie diese beheerschen. Achten Sie auf gelegentliche Fernangriffe der lebendigen Steinbrocken. Wenn Sie alles beachten, dann geben die Golems recht zügig den Geist auf.

GÖTTLICHE PRÜFUNG 2

Sobald die Golems besiegt sind, unterhalten Sie sich erneut mit Ruhndal, der Ihnen die zweite Prüfung erklärt. Er will von Ihnen einen Satz hören, den Sie aber nicht kennen. Wählen Sie ruhig mehrere der mitunter lustigen Antworten aus, doch die Lösung des Rätsels ist Gewalt. Erteilen Sie Ruhndal eine Lektion, um danach endlich die Äbte aufzusuchen. Gehen Sie in die Gebetskuppel **1** der Äbte und sprechen Sie mit Galamod und Hendor, die Ihnen die gewünschten Antworten geben.

IN DEN SCHLUCHTEN

Nach der Erkundung des Klosters folgen Sie dem gewundenen Pfad und biegen Sie an der Gabelung rechts ab. Laufen Sie durch das Tor und treffen sie danach auf Bartu. Der Mönch hat ein Paket verloren, das eigentlich zu Jabo in den Dschungel gelangen sollte. Nach dem Gespräch gehen Sie durch die Schwarzen Schluchten Richtung Norden.

Die kargen Klüfte beherbergen Skelette, Golems und Feuerwarane, die Sie auf Ihrem Weg zum Dschungel aufhalten wollen. Die Skelette sind bekannte Gegner und eher lästig als gefährlich. Bei den Waranen hat sich im Vergleich zu den Sumpfexemplaren nur geändert, dass die Feuervariante der Echsen über einen Fernangriff verfügen. Im Nahkampf sind sie allerdings leichte Beute. Zu Beginn tut sich links eine Sackgasse auf, in der Sie das erste Schwefelvorkommen entdecken. Schwefel finden Sie in den gesamten Schluchten. Halten Sie danach Ausschau.

BARTUS' PAKET

Haben Sie den Bereich mit den großen Felsbrocken durchquert, kommen Sie an die nächste Weggabelung. Halten Sie sich hier links und gehen Sie zum Ende der Sackgasse. Der Axtkrieger Kaan und drei Skelettmagier erwarten Sie bereits. Schalten Sie zuerst die Magier aus und widmen Sie sich dann dem Axtkrieger. Sind alle tot, schnappen Sie sich das Paket **2** und bauen Sie noch das Magische Erz, hinten links an der Wand, ab.

DIE LETZTEN METER

Kehren Sie um und verlassen Sie die Sackgasse, in der Bartus' Paket lag. Gehen Sie weiter Richtung Norden. Auf dem weiteren Weg begegnen Ihnen keine Überraschungen mehr. Die Gegner bleiben dieselben. Nur der Ort des Geschehns ändert sich: Vor Ihnen tut sich nun der Dschungel auf. ❑

DAS GEHEIMNISVOLLE KLOSTER

Dass Mönche ihren Geist trainieren, merken Sie bei diesen Rätseln.

Die Mönche haben in ihr kleines Kloster gleich zwei Verstecke eingebaut, in denen Sie jeweils eine Kiste erwartet. Die erste Kiste **3** steht auf der Klostermauer, doch leider auf dem Teil, zu dem keine Treppe führt. Steigen Sie über die Stufen auf den Rundgang empor und springen Sie über die Häuserdächer, bis Sie den anderen Abschnitt erreichen. Die Belohnung sind das Sengende Auge, ein Anhänger mit +25 Punkten auf Ihren Rüstungswert, +20 Lebensenergie, +20 Mana, +8 Nahkampfkraft, +8 Fernkampfkraft und +8 Magiekraft sowie der Ring der Zweifaltigkeit, der Sie mit +25 Mana, +24 Magiekraft, +3 Manaregeneration, +3 Nahkampfkraft und +3 Fernkampfkraft verstärkt. Danach betreten Sie die Bibliothek **4** und betätigen den Schalter in der hinteren rechten Ecke des Raumes. Die Buchwand links von Ihnen öffnet sich und gibt einen weiteren Raum preis. In der dortigen Truhe finden Sie den Blutigen Schnitter, eine Zweihandwaffe mit 40 Nahkampfkraft. Die Klinge führt Ihnen bei Angriffen 20 % des zugefügten Schadens als Lebensenergie zu.





BÜCHERWURM | Neben Lesen, Beten und dem Kräftigen ihrer geistigen Stärke, bauen die Mönche manchmal auch einfach Geheimtüren in ihre Bibliotheken ein.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

Die Gegend der Schluchten ist karg und auch die Mönche leben nicht im Überfluss. Ein paar Sachen gibt es dennoch zu entdecken.

Die Liste der besonderen Gegenstände ist im Kloster recht kurz, da die besten Dinge bereits in den Rätseln mit eingebunden waren. Dennoch sollten Sie nicht das Rezept im Geheimraum des Blutigen Schnitters übersehen. Auch die Innosstatuette **5** im Regal des zweiten Raumes am Eingangstor gehört in Ihr Inventar.

Das Vergessene Grab **6** in den Schwarzen Schluchten liegt direkt an der ersten Linksverzweigung nach dem Kloster. Auch die Robe des Schattenmagiers **7** ist nicht zu verachten und befindet sich in einer Kiste im Norden der Schluchten. Dieses Kleidungsstück versorgt Sie mit 50 Rüstung, +40 Mana, +12 Manaregeneration und +7 Magiekraft.

Das Altertümliche Relikt **8** ist im ersten großen Abschnitt mit den drei Felsbrocken. Halten Sie sich links und gehen Sie zwischen den Felsbrocken und die Steinwand. Das Objekt der Begierde ist mitten in der zerklüfteten Wand versteckt.



SPRUNGEINLAGE | Fraglich ist, wie die untrainierten Mönche, beladen mit der schweren Truhe, es über diese Häuserdächer geschafft haben. Da war wohl Magie im Spiel.



KETZER | Die Innosstatuette ist bei den Mönchen schon gut aufgehoben, jedoch glauben sie auch gleichzeitig an Beliar. Was die Götter wohl davon halten?

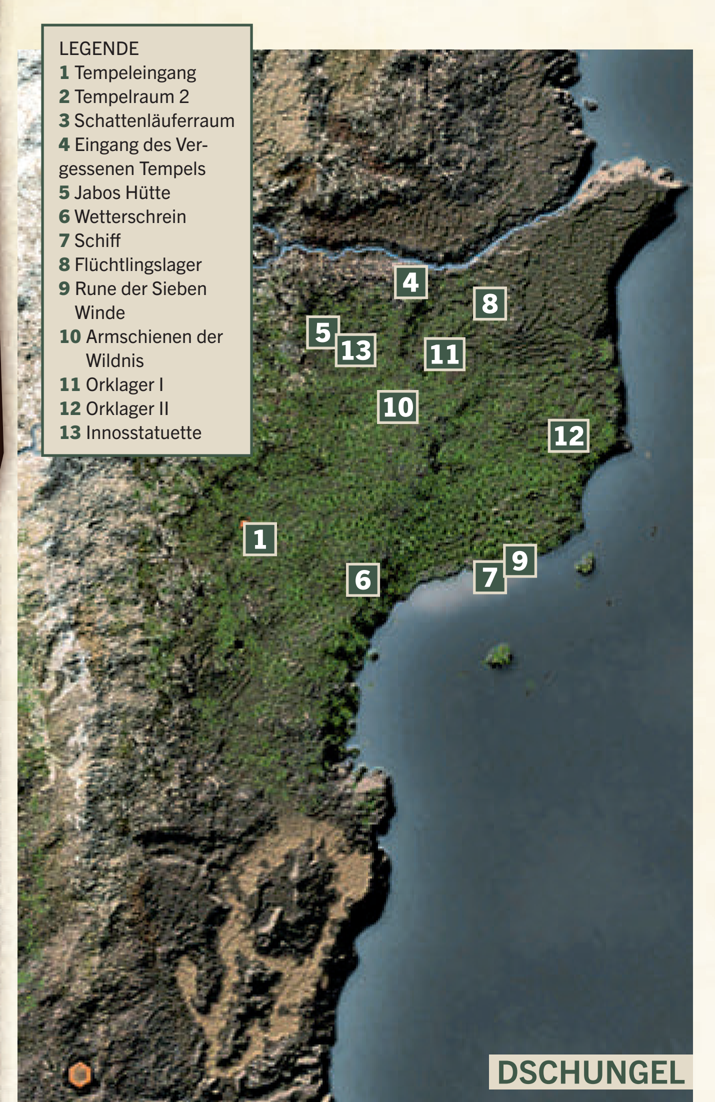


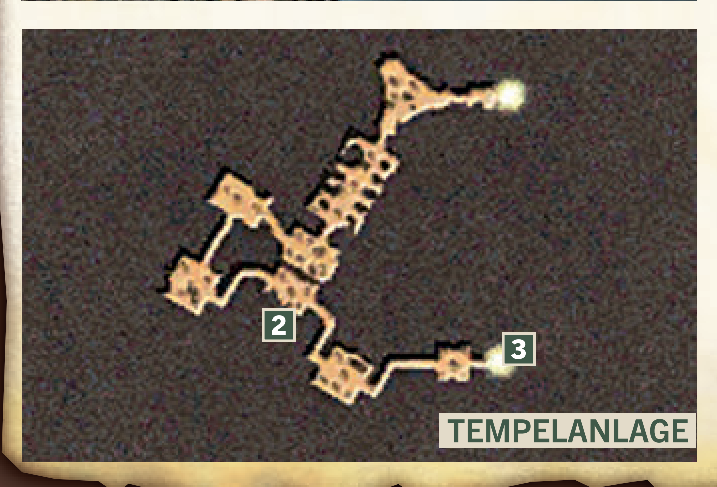
WACHEN | Die Feuerwarane schützen dieses Grab vor fremdem Zugriff. Als geübter Grabräuber werden Sie mit den Echsen aber schnell fertig.

Der Dschungel und der Tempel

Von: Daniel Rückleben

Große Teile dieses verwachsenen Gebiets liegen abseits der Hauptquest und später unter Tage, aber es lohnt sich, die Umgebung genauer abzusuchen!





Die Vegetation ist dicht und eine Vielzahl von Kreaturen lebt im Dschungel, darunter Razor, Riesenmücken und Orks.

AUF ZUM TEMPEL

Reisen Sie nordwärts unter der Steinbrücke hindurch und halten Sie sich links, bis Sie den Eingang des Tempels 1 sehen (Nebenquest „Der Eremit Jabo"). Davor steht ein verrückter Mann, den Sie durch gezielte Hiebe zur Ruhe bringen. Betreten Sie anschließend den Tempel und erkunden Sie Raum für Raum. In der zweiten Kammer 2 beschießen Sie durch die fensterartigen Öffnungen bereits die kommenden Feinde aus sicherer Position. Der Tempel verläuft gänzlich linear und am Ende treffen Sie zum ersten Mal auf einen Schattenläufer 3.

SCHATTENLÄUFER

Schattenläufer schnellen blitzartig nach vorne, weshalb Sie – sobald sich die mächtige Attacke ankündigt – ständig Rollen ausführen. Drängen Sie das Biest in eine Ecke oder an die Wand und setzen Sie eine lange Combo an. Oftmals ist der Schattenläufer nicht in der Lage, diese zu unterbrechen, und nimmt enormen Schaden. Sobald der Schattenläufer besiegt ist, verlassen Sie den Tempel und gehen über die Steinbrücke.

STRANDSPAZIERGANG

Haben Sie die Brücke nach dem Tempel überquert, treffen Sie auf Magier, die ein Problem mit Untoten haben. Gehen Sie weiter zum Strand und halten Sie sich möglichst links, um dann wieder Richtung Norden in den Dschungel zu gehen. Erledigen Sie die Razor und Untoten, die Sie daran hindern wollen. Beachten Sie, dass die Hiebe der untoten Paladine durchaus hohen Schaden zufügen. Wenn Sie den Strand hinter sich lassen und den Abschnitt strikt Richtung Norden durchwandern, kommen Sie direkt zum Eingang des Vergessenen Tempels 4, der die Göttliche Schmiede beherbergt.

DER TROLL

Vor dem Tempeleingang wacht jedoch ein Troll, der auf jeden Fall der zäheste Gegner des Spiels ist. Verstärken Sie Ihre Rüstung mit Tränken und sorgen Sie zudem für Lebensenergieregeneration. Die Nahkampfangriffe des Trolls haben eine große Reichweite, rollen Sie sich deshalb frühzeitig von ihm weg. Bearbeiten Sie ihn mit Ihrem mächtigsten Zauber und frieren Sie ihn vor Nahkampfangriffen ein. Zwischendurch wirft der Troll Felsbrocken, denen Sie aber mit einer flinken Rolle ausweichen. Der Kampf zieht sich ein wenig hin, da der Troll über viel Lebensenergie verfügt und wenig Raum für Nahkampfangriffe lässt. Tränke sind bei diesem Kampf äußerst hilfreich. Nach dem Kampf gehen Sie zum nördlichen Ende des Dschungels und entdecken so den Eingang zum Vergessenen Tempel.

NEBENQUESTS

DER EREMIT JABO

Wenn Sie zuvor das Paket von Bartus auf dem Weg vom Kloster in den Schwarzen Schluchten entgegengenommen haben, gehen Sie am Eingang der Tempelruinen 1 weiter nach Norden, bis Sie Jabo an seinem Lagerfeuer entdecken. Der Eremit traut sich nicht mehr zu seiner Hütte 5 – der Grund dafür ist ein Schattenläufer. Erledigen Sie die dunkle Bestie, damit Jabo wieder in seine Hütte zurückkehren kann. Der Mönch steht Ihnen nun als Händler zur Verfügung und schenkt Ihnen das Rezept für Potente Manatränke sowie das Rezept für potente Heiltränke.

EIN NASSES GRAB

Die bereits eingangs erwähnten Magier am Wetterschrein **6** beim Strand benötigen Hilfe mit den Untoten. Sprechen Sie mit Hathon, begeben Sie sich dann an den Strand und locken Sie die untoten Paladine Gruppe für Gruppe aus dem Wasser. Kämpfen Sie stets nur gegen eine Monstergruppe, da sich der Schwierigkeitsgrad sonst unnötig erhöht. Nehmen Sie sich wie immer zuerst Magier und Fernkämpfer vor. Haben Sie alle Untoten vernichtet, sprechen Sie mit dem Magier auf dem Schiff **7**. Entreißen Sie ihm die Beliarstatuette und bringen Sie sie zurück zu Hathon, der das Objekt auf dem Schrein vernichtet.

DAS FLÜCHTLINGSLAGER

Folgen Sie dem westlichsten Dschungelabschnitt bis ganz nach Norden, um das setarrifische Flüchtlingslager **8** zu entdecken. Hier gibt es keine gesonderte Aufgabe, jedoch schalten Sie einen Händler frei, der die ein oder andere Ware im Angebot hat. Außerdem können Sie einen Blick auf die vom Krieg gebeutelte Stadt Setarrif werfen. Die Wache am Tor gewährt ihnen jedoch keinen Einlass.

DER VERGESSENE TEMPEL

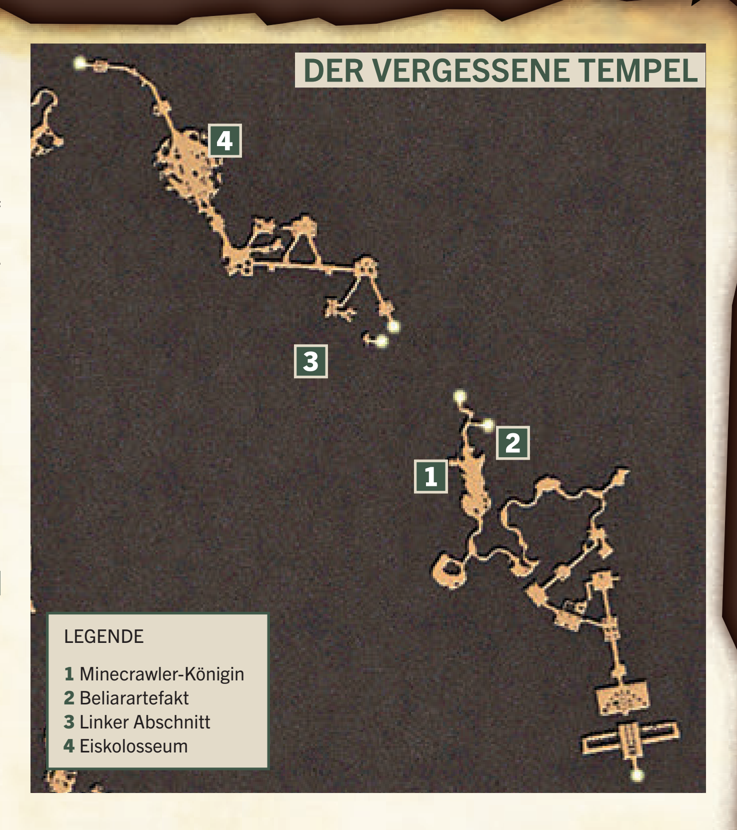
Haben Sie den Troll überstanden, ist der Weg zum Tempel frei. Doch Zeit zum Verschaufen bleibt Ihnen keine. Hier scheinen die unterirdischen Tunnels kein Ende zu nehmen und sowohl Ihre kämpferischen Fähigkeiten als auch Ihre Geschicklichkeit werden erneut auf die Probe gestellt.

DUELL MIT DANTERO

Zu Beginn treffen Sie auf Dantero, der kurzzeitig mit Ihnen zusammenarbeiten will, um Ihnen den Zugang zum Tempel zu ermöglichen. Sagen Sie nicht Nein und entscheiden Sie sich für die Feuerpassage, wenn Sie sich bei Sprungeinlagen unwohl fühlen. Am Ende des kleinen Tests betätigen Sie den Hebel und rennen sofort hinter Dantero her. In dem unvermeidbaren Kampf mit Dantero beschwört dieser Golems als Helfer. Dantero ist der schwächste Gegner der Gruppe; attackieren Sie ihn zuerst und besiegen Sie ihn, bevor sich die Golems richtig in den Kampf einmischen können. Gegen die Steinkolosse hilft die bewährte Taktik, die Gegner zu verlangsamen, um sich genügend Zeit für Kombinationen zu schaffen.

ERSTER TEMPELABSCHNITT

Im Tempelinneren bekommen Sie es mit einer neuen Art von Gegnern zu tun: Minecrawler.
Diese Insekten fügen hohen Schaden im Nahkampf zu. Rüsten Sie sich mit der ergatterten Armbrust aus und verfolgen Sie ruhig eine feige „Weglauf-Taktik“. Gehen Sie kontinuierlich rückwärts und feuern Sie Bolzen auf den Kopf der Crawler. Dies ist die sicherste Variante, um unbeschadet durch den Tempel zu kommen. Der Dungeon selbst wartet nicht mit Überraschungen auf, nur mit Gegnern. Kämpfen Sie sich von Raum zu Raum, bis Sie schließlich die Minecrawler-Königin **1** treffen. Die ist allerdings nicht gefährlicher als ihre Diener, machen Sie einfach mit der Armbrust-Taktik weiter. Konzentrieren Sie sich zuerst auf die Dienerinnen, da diese über weniger Lebensenergie verfügen. So kommen Sie schneller in eine angenehme Eins-gegen-Eins-Situation.
Kurz vor dem Ausgang ist noch eine Abzweigung nach rechts, an deren Ende ein Beliarartefakt **2** liegt. Schnappen Sie kurz frische Luft, nach einer kurzen Bergpassage geht es in den zweiten Abschnitt des Tempels.



ZWEITER TEMPELABSCHNITT

Eine Horde Skelette begrüßt Sie am Eingang des zweiten Abschnitts. Nehmen Sie direkt den rechten Eingang, der andere ist eine Sackgasse. Nachdem Sie die Knochenmänner erschlagen haben, stellen sich Ihnen später Kristallspinnen in den Weg.

Im ersten Raum gehen Sie zuerst links weiter und erkunden den kleinen Abschnitt **3**. Dann gehen Sie wieder auf den Hauptpfad, auf dem Sie von Feuerbällen beschossen werden. Nutzen Sie die Feuerbälle gegen die Spinnen, indem Sie sie auf Distanz halten und Sie deren Fernkampfangriffe nutzen lassen. Dann postieren Sie sich so, dass die Spinne beim Feuern in die Schussbahn der Flammenbälle gerät. Nehmen Sie dann die erste Abzweigung rechts und verlassen Sie den Raum durch den zweiten Gang. Sie sind nun wieder auf dem Hauptpfad. Kämpfen Sie sich bis zum letzten Raum mit den zwei Nischen durch und gehen zum Bosskampf.

DIE AN'BAEL

Zwei An'Bael erwarten Sie in dem Eiskolosseum **4**, die aber bösartiger aussehen, als sie eigentlich sind. Stärken Sie sich zur Sicherheit mit regenerativen Elixieren und greifen Sie die dämonischen Wesen einzeln an. Haben Sie eine der Kreaturen im Nahkampf verwickelt, kann sie nur schlecht eine erfolgreiche Kombination abwehren. Angriff ist hier definitiv die beste Verteidigung. Sind beide Biester tot, gelangen Sie in den Schmiederaum. Sammeln Sie alle Rohstoffe, Bauanleitungen und den Schmiedehammer ein. Jetzt haben Sie die Qual der Wahl, sich für eine der Waffen zu entscheiden. ❑

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

In der grünen Hölle des Dschungels gibt es viele besondere Objekte, die Sie nicht verpassen dürfen. Jedoch sind die Schätze nicht gänzlich unbewacht.

Die Rune der Sieben Winde **9** schlummert in einer Truhe auf dem Schiff am Strand. Springen Sie ans Ende des Schiffes, um sie zu entdecken.
Die Armschienen der Wildnis **10** stecken in einer Kiste im Westen des mittleren Dschungelabschnitts. Laufen Sie rechts des Teichs entlang der Felsen, bis Sie die Kiste erreichen. Ausgerüstet bringt Ihnen die Schiene +30 Lebensenergie, +9 Fernkampfkraft und +2 Lebensenergieregeneration.
Zwei Orklager gibt es im Dschungel, die beide mit wahren Schätzen gefüllt sind. Allerdings bewachen fahnenflüchtige Orkkrieger und Orkschamanen die Schätze. Das erste Lager **11** ist im Nordwesten des mittleren Abschnitts und hält für Sie die Setarrifische Spangenrüstung bereit. Die Rüstung gibt 140 Rüstung, +50 Lebensenergie, +30 Ausdauer, +6 Lebensenergieregeneration, +6 Ausdauerregeneration, +5 Nahkampfkraft. Zusätzlich finden Sie noch Lord Hagens Siegel, mit +30 Rüstung, +15 Lebensenergie und +10 Nahkampfkraft. Als wäre das nicht genug, entdecken Sie auch noch das Erzgeschmiedete Langschwert, das über 31 Nahkampfkraft verfügt.
Das zweite Lager **12** ist im Osten des rechten Abschnitts und versteckt in einer Kiste eine starke Lederrüstung mit folgenden Werten: 100 Rüstung, +30 Lebensenergie, +30 Mana und + 7 Fernkampfkraft. Der Ring des Eisenbalgs, mit +30 Lebensenergie, +30 Rüstung und +4 Ausdauerregeneration lagert ebenfalls bei den Orks. Zuletzt nehmen Sie auch noch das Rezept für Potente Manatränke mit.
Übersehen Sie nicht die Innosstatuette **13** an Jabos Hütte.

ARCANIA: GOTHIC 4

Thorniara

Von: Daniel Rückleben

Der Tempel ist entdeckt, doch die Schlacht tobt weiter. In der Hauptstadt des Reiches versammelt sich das Gute wie das Böse und Sie sind mittendrin.

Sprechen Sie am Tor **1** mit Gorn, der Sie direkt nach Westen zu Ningal schickt. Helfen Sie dem Magier mit der Aktivierung der Obeliske im Armenviertel **2**. Zwei seiner Diener haben die Schriftrollen zur Aktivierung und ihr Leben zwischen den Zombies und untoten Paladinen bereits verloren. Sie finden die Schriften im Norden und im Süden des Viertels. Den Zombies fügen Sie am besten bereits Schaden zu, während diese noch aus dem Erdreich aufsteigen und dabei wehrlos sind. Aktivieren Sie beide Obelisken und kehren Sie zu Ningal zurück. Ihr nächstes Ziel ist das Hafenviertel **3**. Benutzen Sie das Markttor nördlich des Gasthauses und orientieren Sie sich dann westlich Richtung Hafen. Suchen Sie Ihren Freund Diego auf und unterhalten Sie sich mit ihm und Lester. Folgen Sie deren Empfehlung und gehen Sie zu Diegos Haus **4**. Drei alte Bekannte erwarten Sie hier: Rauter, Daranis und Jilvie. Sprechen Sie mit allen und entscheiden Sie, welchen der Pläne Sie verfolgen möchten, um in die Burg **5** und zum König zu gelangen. Falls Sie noch zusätzliche Erfahrungspunkte sammeln wollen, können Sie gerne auch die Pläne von allen dreien ausführen. Der Schwierigkeitsgrad ist bei allen Missionen als durchaus gleichwertig einzuschätzen.

DARANIS

Um die Idee des Magiers zu verwirklichen, verlassen Sie Diegos Haus durch die Hintertür und betreten Sie das Verwaltungsviertel **6**. In dem Abschnitt bekommen Sie es mit Paladinen, Zombies und dem wild gewordenen Golem von Daranis zu tun. Die Paladine strecken Sie zuerst nieder, dann den Golem und zuletzt die Zombies, da diese die geringste Gefahr darstellen. Sobald alle Gegner erledigt sind, kehren Sie zu Daranis zurück, der dann das Portal aktiviert. Wenn Sie die anderen Möglichkeiten noch ausprobieren möchten, teleportieren Sie noch nicht, sondern sprechen den nächsten Gefährten an.



RAUTER

Der Haudegen Rauter schickt Sie in das Gebiet nordöstlich des Händlerviertels **7**. Räumen Sie alle Gegner aus dem Weg, bis Sie schließlich durch den Graben zur Burg gelangen. Öffnen Sie das Gatter mit dem erbeuteten Schlüssel. Kehren Sie noch mal um, wenn Sie auch Jilvies Variante erleben möchten.

JILVIE

Die Waldläuferin schickt Sie auf Rettungsmission ins Reichenviertel **8**. Gehen Sie durch Diegos Keller und rechts durch den Kanal. Vernichten Sie alle Untoten und gehen Sie zu dem Koch in dem beleuchteten Haus. Selbst wenn er nicht mitkommt, Sie aber alle Gegner ausgelöscht haben, öffnet sich das Tor zur Burg.

BEIM KÖNIG

In der Burg gehen Sie in die zweite Etage und sprechen mit Zyra, die – wenig überraschend – die gesuchte Daca ist. Das angestrebte Treffen zwischen Diego und Hagen kann nur arrangiert werden, wenn Sie Lord Hagen befreien, der zuletzt die Bastion **9** im Südosten gestürmt hat. Verlassen Sie die Burg und gehen Sie ebenfalls zur Bastion. Der gesamte Stadtteil vor der Bastion ist mit untoten Schützen, Soldaten und Magiern übersät. Säubern Sie das Dorf und danach die Bastion selbst. Im Erdgeschoss der Anlage befreien Sie die Männer Lord Hagens aus den Zellen und nehmen den Schlüssel an sich. Gehen Sie nun durch den Graben ins Verlies der Arena und retten Sie Lord Hagen und Ihre alten Freunde Diego und Milten, die alle gemeinsam eingesperrt wurden. Wählen Sie eine der Rüstungen, erschlagen Sie den Zellenwärter und stellen Sie sich Drurhang in der Arena **10** zum Kampf.

KAMPF MIT DRURHANG

In der Arena legen Sie sich vor dem Kampf das hohe Elixier der Stärke, das Elixier der Unsterblichkeit und Almas Beste auf die Schnellwahltasten. Das größte Ärgernis und somit auch Ihr erstes Ziel sind die Bogenschützen Drurhangs. Rennen Sie im Kreis und vermeiden Sie Nahkämpfe, bis alle Schützen erledigt sind. Nun können Sie sich mit Flächenzaubern und einem starken Zweihänder in den Nahkampf wagen. Eine Waffe, die zusätzlich noch magischen Schaden verursacht, ist zu bevorzugen. Nach dem Kampf erscheint Ihnen Xardas und schickt Sie in die Grabkammer des Lord Dominique. Dort ist rechts eine Nische, in der der Hebel für die Tür zur Grabkammer ist. Aktivieren Sie die Rune der Sieben Winde, um schneller an den Feuerstößen vorbeizurollen. Ist der Hebel gezogen, bekämpfen Sie in der Kammer die Grabwächter und nehmen dann Lord Dominiques Reif an sich. Mit dem Stirnreif suchen Sie sofort Rhobar III. im Thronsaal auf.

ZUM INNOSTEMPEL

Der König hatte durch Lord Dominiques Stirnreif einen hellen Moment und Sie begeben sich per Teleporter zurück zu Diegos Haus. Gehen Sie in den Keller und sprechen Sie in der Kanalisation mit Daranis. Dieser ebnet Ihnen den Weg zu Ningal und Merdarion, die Sie in den Innostempel **11** führen. Hier begegnen Ihnen 16 Kultisten. Mehrfach tauchen die Kultisten in Gruppen auf. Ist in der Nähe eine Treppe, gehen Sie nur so weit hinauf, bis Sie die Kultisten sehen. Nun sprechen Sie einen Flächenzauber oder geben gezielte Schüsse per Armbrust ab. Ziehen Sie sich dann ein Stück die Treppe runter zurück und die Kultisten feuern ins Leere. Rund um das Schläferamulett erwarten Sie die letzten Anhänger Beliars. Sind alle besiegt, kommen die drei Großmeister und schlagen drei mögliche Lösungen vor, um das Siegel um das Amulett zu brechen. Sie können wieder alle drei Wege spielen.

DREI LÖSUNGEN

Sie müssen die Versiegelung des Amulettes im Innostempel brechen, doch die Großmeister bieten verschiedene Lösungen. Ningal fordert fünf Herzen von An' Bael, von denen Sie in jedem Stadtviertel je ein Exemplar samt Herz finden. Milten braucht Sternenerz, wofür Sie auch jedes Viertel durchkämmen müssen. Ein wenig Denksport fordert Merdarion, für den Sie drei Runen entfernen sollen. Diese befinden sich im Leuchtturm, in der Burg und in der Bastion. Sind eine oder alle der Aufgaben gelöst, kehren Sie zu den Magiern zurück und die Barriere ist gebrochen. Nehmen Sie das Amulett des Schläfers an sich. Sprechen Sie mit Xardas, der am Tempel erscheint und gehen Sie anschließend zu Gorn auf den Friedhof **12**, indem Sie dem Weg Richtung Westen folgen.

DER FRIEDHOF

Sind Sie am Friedhof angelangt, besprechen Sie mit Gorn die Lage und betreten Sie danach die dunklen Katakomben. Schlagen Sie die von den Toten erwachten Bewohner des Gewölbes in Stücke und nehmen Sie das Magier-Amulett an sich, das der Gegner am Ende der Katakomben nach etwas Überzeugungsarbeit für Sie bereithält. Draußen begegnen Sie auf dem Weg zum Leuchtturm noch einem Dämonen. Erledigen Sie die Unholde und berühren Sie den Teleporter im nördlichen Leuchtturm. ❑

THORNIARER LAND

Vor der Hauptstadt liegt noch ein kleines Gebiet, welches sicherlich einst idyllisch war. Mittlerweile ist die Bevölkerung vertrieben und Untote geistern durch das Dorf. Helfen Sie den Dorfbewohnern, ihren rechtmäßigen Besitz zurückzugewinnen.

Den Tempel lassen Sie hinter sich und betreten eine letzte kleine Höhle, in der Sie vertriebene Bauern treffen. Dursuchen Sie die Höhle und sprechen Sie mit den Landwirten. Beseitigen Sie alle Untoten, die das Dorf der Bauern am Fuße des Berges belagern. Auf dem Weg in das Dorf steht ein größerer Felsen am Wegesrand. Klettern Sie darauf und beschießen Sie die Untoten in aller Ruhe mit Zaubern oder dem Bogen. Ihre Widersacher sind nicht in der Lage, den Felsen zu erklimmen.
Im nördlichsten der vier Häuser wartet der Anführer Lord Sacruder auf Sie. Bekämpfen Sie ihn direkt in dem Haus, damit Ihnen nicht noch andere Untote in den Rücken fallen. Seine erzgeschmiedete Klinge verursacht viel Schaden – weichen Sie rechtzeitig seinen Attacken aus! Nach seinem Ende kehren Sie zu den Bauern zurück. Mit dem Schlüssel erkunden Sie die obere Höhle im Süden. Dies ist dieselbe Höhle, zu der Sie vorher vom Bluttal her Zugang hatten und in der Sie den verstörten Khilian retteten. Entleeren Sie alle Kisten, die mindestens zwei wertvolle Gegenstände enthalten. Zum einen den Thorniarischen Schild mit 100 Rüstung, +30 Lebensenergie und +30 Ausdauer und die Orkanaxt, die 32 Nahkampfkraft besitzt und zusätzlich Blitzschaden verursacht. Außerdem liegt in einer der Truhen auch ein Destillierkolben. Wie in der Süd-Stewarker Mine sprengen Sie damit das Geröll weg. Wenn Sie noch mal in alte Gebiete zurückkehren wollen, ist das Ihre Chance. Vergessen Sie nicht das Altertümliche Relikt und gehen Sie runter in den nördlichen Teil des Dorfes. Vernichten Sie die Untoten, erkunden Sie die Gebäude und nehmen Sie das neu geschmiedete Antike Schwert aus der Kiste östlich des großen Hauses mit. Gehen Sie nun zum Stadttor.

WICHTIGE GEGENSTÄNDE

In der Hauptstadt des Landes gehören folgende Objekte definitiv in Ihr Reisegepäck.

Der Ring der Eisernen Faust liegt in der Truhe, die an dem Weg vom Marktplatz zum Hafen steht. Das Schmuckstück **13** versorgt Sie mit +50 Mana, +10 Nahkampfkraft und +7 Manaregeneration.
Das „Zauber-Haus" **14** ist das einzige begehbare Haus am Hafen. Darin finden Sie diverse Schriftrollen, die vor allem kriegerische Helden mit starken Zaubern ausstatten.
Das Rezept für Beliars Blut **15** steckt in einer Kiste im nördlichsten Teil des Hafens. Rennen Sie aber vor Freude über das mächtige Elixier nicht gleich wieder weg, sondern sammeln Sie noch das Altertümliche Relikt in der Nische dahinter ein.
Diegos Haus **4** ist ein wahres Paradies. Erkunden Sie jeden Raum, damit Sie definitiv alle Schriftrollen und die myrtanischen Ausrüstungsteile finden. Die Rüstung allein verstärkt Sie mit 180 Rüstung, +50 Lebensenergie, +50 Ausdauer, +8 Ausdauerregeneration, +8 Nahkampfkraft und +3 Lebensenergieregeneration.
Im Viertel nördlich der Bastion liegt noch ein weiteres myrtanisches Rüstungsstück: Der Myrtanische Stechhelm der Ausdauer **16**. Zu seinen 90 Rüstung liefert der Helm noch +10 Lebensenergie und +2 Lebensenergieregeneration.
Zu guter Letzt werfen Sie noch einen Blick hinter Rhobars Thron. In der Kiste schlummert die Drachenjäger-Armbrust mit einer Durchschlagsstärke von 49 Fernkampfkraft.

DOPPELPACK | An dieser Stelle werden Sie gleich zweifach belohnt. In der Kiste daneben lag das Rezept für Beliars Blut und in der Nische entdecken Sie auch noch das Artefakt. Ein Festtag!



LESESTOFF | Die Schriftrollen sind wichtig, um Ihren Waffen noch den letzten Schliff zu geben.

ZIELWASSER | ... sollten Sie getrunken haben, bevor Sie die Dämonen unter Beschuss nehmen.

Zoldren

Von: Daniel Rückleben

Sie haben den Untoten widerstanden und sind kurz davor, der Welt wieder Frieden zu bringen. Auf zur letzten entscheidenden Schlacht!

Der uralte Magier Xardas lagert in seinem Turm mehrere Kostbarkeiten. Öffnen Sie alle Truhen und nehmen Sie die Rüstungen und Schriftrollen an sich. Reden Sie noch kurz mit Xardas und legen Sie das Siegel der Göttin an, das der Magier gerade für Sie geschmiedet hat. Gehen Sie dann am Turm entlang hinunter.

DER TEMPEL

Die Tempelanlage Zoldren ist zwar ein größerer Komplex, jedoch besteht nicht die Gefahr, dass Sie sich verlaufen. An Gegnern stehen Ihnen hier Skelette, Golems und Dämonen gegenüber. Wichtig ist, dass Sie alle Gegner ausschalten, da diese die Werkstoffe für Ihr letztes Waffenupgrade bei sich tragen. Halten Sie generell auch Ausschau nach Dunklem Erz, das in ganz Zoldren in Form von kleinen rötlichen Klumpen verteilt ist.

DÄMONISCHE GEGNER

Gehen Sie an der ersten Verzweigung **1** gen Osten und säubern Sie diesen Teil **2** in einem Rundgang. Danach kehren Sie zum ersten Raum zurück und gehen in Richtung Westen weiter. Die Skelette und Golems bereiten wenig Probleme und bei den Dämonen funktioniert dieselbe Technik wie bei den Minecrawlern. Sobald der Dämon seinen Nahkampfangriff ausführt, gehen Sie rückwärts und erzielen einen Kopftreffer mit Armbrust oder Bogen. Dann lassen Sie ihn wieder herankommen, weichen wieder zurück und schießen erneut. Nach wenigen Schüssen ist der Dämon besiegt. In südlicher Richtung verläuft der Dungeon nun geradlinig, bis Sie am Ende **3** auf zwei Dämonen und zwei An' Bael treffen. Locken Sie zunächst die Dämonen zu Ihnen runter, damit Sie nicht mit vier Gegnern gleichzeitig kämpfen müssen. Sind die Dämonen erlegt, gehen Sie hoch zu den An' Bael und machen ihnen nacheinander den Garaus.

ZURÜCK IM KLOSTER

Der Weg ist nun frei zum Kloster. Auf dem Weg dorthin und im Kloster selbst erwarten Sie nochmals einige Gegner, die Sie aber alle bereits kennen und daher problemlos aus dem Weg räumen. Nachdem alle Gegner im Kloster erschlagen sind, betreten Sie die Kammer von Xesha. ❑



GÖTTLICH ... | scheint Xesha zu sein, doch schließlich erliegt sie Ihren ständigen Angriffen.

SCHARFE KRALLEN | Setzen Sie im Nahkampf gegen Xesha möglichst mächtige Attacken ein!

Xesha

Von: Daniel Rückleben

Die uralte Göttin ist erwacht und zornig. Mit dieser Kampftaktik weisen Sie das geflügelte Untier ein für alle Mal in seine Schranken.

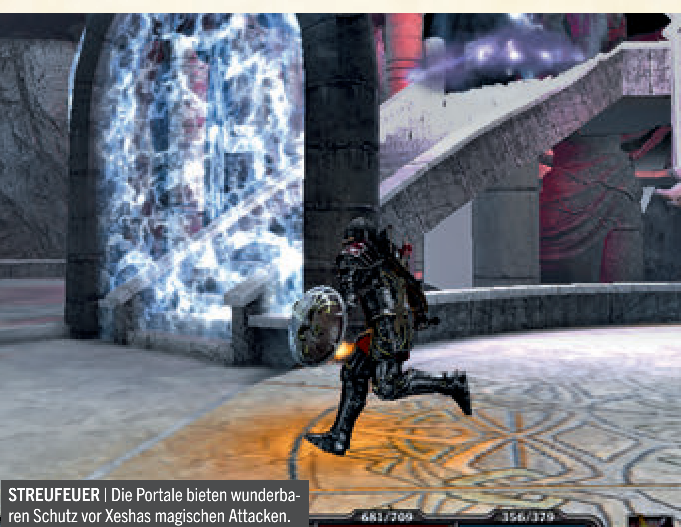
Die geflügelte Dame wartet in dem Heiligtum unterhalb des Klosters auf Sie. Sie hält im Kampf zwei verschiedene Phasen für Sie bereit.

PHASE 1

Zu Beginn haben Sie es nur mit Xesha alleine zu tun. Sie wechselt regelmäßig von Nahkampf zu Fernkampf. Im Nahkampf setzen Sie Ihre mächtige Attacke ein, um die von Xesha zu unterbinden. Für längere Kombinationen bleibt kaum Zeit, da die Dämonin sehr schnell zuschlägt. Hat sie zwei Treffer kassiert, teleportiert sie sich auf die Treppe und beschießt Sie mit Streuzaubern. Stellen Sie sich hinter die magisch versiegelten Portale, die rechts und links der Treppe sind und feuern Sie aus der Deckung zurück. Nach einigen Treffern kommt Xesha wieder zu Ihnen runter. Hin und wieder umgibt sie ein Schutzfeld, welches Sie allerdings nicht daran hindert, weiterzufeuern.

PHASE 2

Hat Xesha einigen Schaden genommen, beschwört sie Helfer. Unten auf dem Kampffeld erscheinen dann Golems und Skelette. Zudem schießen unter Ihnen Stacheln aus dem Boden, weshalb Sie ständig in Bewegung bleiben müssen. Sie sehen kurz vor dem Austritt der Stacheln ein grünes Leuchten auf dem Boden. Erschlagen Sie zuerst alle Diener und lassen Sie die Göttin solange in Ruhe. Sind die Helfer erledigt, geht Xesha wieder in den Nahkampf über. Platzieren Sie weiter mächtige Hiebe, bis Xesha wieder zum Fernkampf wechselt. Speziell vor den mächtigen Hieben achten Sie darauf, dass Sie nicht von den Stacheln überrascht werden. Die Taktik des Dämons ändert sich nun nicht mehr und Ihre auch nicht. Fügen Sie Xesha im Nah- und Fernkampf weiterhin Schaden zu, bis Sie Xesha das letzte Fünkchen Leben geraubt haben. Das Abenteuer ist vorbei und Sie haben leider nicht mehr die Möglichkeit, noch mal zur Spielwelt zurückzukehren. Dafür dürfen Sie die finale Cutscene genießen. ❑



STREUFEUER | Die Portale bieten wunderbaren Schutz vor Xeshas magischen Attacken.



RASTLOS | Sobald die Stacheln aus dem Boden schießen, müssen Sie in Bewegung bleiben.

Rezeptübersicht

Von: Stefan Weiß/Daniel Rückleben

Alchemie, Schmiedekunst, Zauberei – **Gothic 4** bietet Handwerkern gute Gelegenheiten, sich zu verwirklichen. Die im Spiel erhältlichen Rezepte finden Sie hier aufgelistet.

ALCHEMIE- UND BRAUREZEPTE

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Alchemistisches Rezept für Ausdauertränke	750	150	Manapflanze (5)	Phiole (1)			Ausdauertrank (1)
Alchemistisches Rezept für Beliars Blut	4.500	900	Fliegenpilz (2)	Kronstöckel (1)	Geschliffene Phiole (1)	Große Manapflanze (2)	Beliars Blut (1)
Alchemistisches Rezept für das Blutdorn-Elixier	2.150	430	Dschungelkraut (5)	Geschliffene Phiole (1)	Riesenstachel (1)		Blutdorn-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für das Eisenbalg-Elixier	2.250	450	Dschungelkraut (4)	Reißzahn eines Razors (1)	Bauchige Phiole (2)		Eisenbalg-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Arkanen Macht	1.450	290	Schattenhäubling (2)	Sumpfkraut (4)	Geschliffene Phiole (1)		Elixier der Arkanen Macht (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Dunklen Tränen	750	150	Phiole (1)	Dämonenkäppchen (2)	Schattenhäubling (3)		Elixier der Dunklen Tränen (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Schwarzen Galle	2.400	480	Große Manapflanze (2)	Drachenorchidee (2)	Phiole (1)		Elixier der Schwarzen Galle (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Sieben Winde	2.750	550	Drosselwurz (1)	Snapperkraut (1)	Phiole (1)		Elixier der Sieben Winde (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Stärke	1.450	290	Schwertlobelie (5)	Phiole (1)	Waranzunge (2)		Elixier der Stärke (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier der Wirbelnden Hand	4.250	850	Eisiges Herz (2)	Schattenhäubling (5)	Phiole (1)		Elixier der Wirbelnden Hand (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier des Adlerauges	1.450	290	Sumpflilie (4)	Drosselwurz (1)	Bleiglas-Phiole (1)		Elixier des Adlerauges (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier des Berserkers	2.100	420	Gereifte Heilpflanze (2)	Drachenorchidee (2)	Bauchige Phiole (1)		Elixier des Berserkers (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier des Heldenmuts	1.800	360	Lurkerkrallen (2)	Sumpfkraut (4)	Gravierte Phiole (1)		Elixier des Heldenmuts (1)
Alchemistisches Rezept für das Elixier des Kriegers	750	150	Ogerblatt (1)	Geschliffene Phiole (1)	Snapperkraut (2)		Elixier des Kriegers (1)
Alchemistisches Rezept für das Hohe Elixier der Arkanen Macht	4.300	860	Fliegenpilz (2)	Große Manapflanze (3)	Bauchige Phiole (1)		Hohes Elixier der Arkanen Macht (1)
Alchemistisches Rezept für das Hohe Elixier der Stärke	4.250	850	Gravierte Phiole (1)	Gereiftes Ogerblatt (3)	Gereifte Heilpflanze (1)		Hohes Elixier der Stärke (1)
Alchemistisches Rezept für das Hohe Elixier des Adlerauges	4.200	840	Gravierte Phiole (1)	Fliegenpilz (2)	Gereiftes Ogerblatt (3)		Hohes Elixier des Adlerauges (1)
Alchemistisches Rezept für das Hohe Elixier des Heldenmuts	4.600	920	Gereiftes Ogerblatt (2)	Kronstöckel (2)	Bleiglas-Phiole (1)		Niederes Elixier des Heldenmuts (1)
Alchemistisches Rezept für das Nachtaugen-Elixier	50	10	Moleratfett (1)	Sonnenbeere (1)	Phiole (1)		Nachtaugen-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für das Niedere Elixier der Arkanen Macht	650	130	Manapflanze (2)	Bauchige Phiole (1)	Dämonenkäppchen (3)		Niederes Elixier der Arkanen Macht (1)
Alchemistisches Rezept für das Niedere Elixier der Stärke	650	130	Bauchige Phiole (1)	Heilpflanze (2)	Ogerblatt (2)		Niederes Elixier der Stärke (1)
Alchemistisches Rezept für das Niedere Elixier des Adlerauges	650	130	Phiole (1)	Blaubeeren (2)	Snapperkraut (3)		Niederes Elixier des Adlerauges (1)
Alchemistisches Rezept für das Niedere Elixier des Heldenmuts	1.200	240	Knospendes Ogerblatt (1)	Bauchige Phiole (1)			Niederes Elixier des Heldenmuts (1)
Alchemistisches Rezept für das Steinhaut-Elixier	1.400	280	Knospende Heilpflanze (1)	Bleiglas-Phiole (1)	Wanzenfleisch (1)	Knospendes Ogerblatt (1)	Steinhaut-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für das Wespen-Elixier	750	150	Snapperkraut (4)	Blutfliegenstachel (1)	Ampulle (1)		Wespen-Elixier (1)
Alchemistisches Rezept für den Rasenden Tod	4.600	920	Fliegenpilz (2)	Gereiftes Ogerblatt (2)	Bleiglas-Phiole (1)	Kronstöckel (1)	Rasender Tod (1)

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Alchemistisches Rezept für den Trunk des Eroberers	4.700	940	Gereiftes Ogerblatt (1)	Gereifte Heilpflanze (2)	Geschliffene Phiole (1)	Kronstöckel (1)	Trunk des Eroberers (1)
Alchemistisches Rezept für die Essenz der Unsterblichkeit	5.500	1.100	Eisiges Herz (1)	Kronstöckel (2)	Geschliffene Phiole (1)		Essenz der Unsterblichkeit (1)
Alchemistisches Rezept für die Potenzierung Geringer Heiltränke	600	120	Geringer Heiltrank (2)				Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für die Potenzierung geringer Manatränke	750	150	Manapflanze (5)	Phiole (1)			Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für die Potenzierung geringer Manatränke	750	150	Geringer Manatrank (2)				Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für Geringe Ausdauertränke	325	65	Knospende Manapflanze (2)	Phiole (1)			Geringer Ausdauertrank (1)
Alchemistisches Rezept für Geringe Heiltränke	250	50	Knospende Heilpflanze (2)	Phiole (1)			Geringer Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Geringe Manatränke	325	65	Knospende Manapflanze (2)	Phiole (1)			Geringer Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für Heiltränke	600	120	Heilpflanze (5)	Phiole (1)			Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Mächtige Ausdauertränke	3.850	770	Große Manapflanze (2)	Kronstöckel (2)	Phiole (1)		Mächtiger Ausdauertrank (1)
Alchemistisches Rezept für Mächtige Heiltränke	3.500	700	Gereifte Heilpflanze (2)	Kronstöckel (2)	Phiole (1)		Mächtiger Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Mächtige Manatränke	3.850	770	Große Manapflanze (2)	Kronstöckel (2)	Phiole (1)		Mächtiger Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für Potente Heiltränke	2.000	400	Gereifte Heilpflanze (3)	Phiole (1)			Potenter Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Potente Manatränke	2.750	550	Große Manapflanze (3)	Phiole (1)			Potenter Manatrank (1)
Alchemistisches Rezept für Starke Heiltränke	1.250	250	Heiltrank (1)	Sumpflilie (1)	Phiole (1)		Starker Heiltrank (1)
Alchemistisches Rezept für Starke Manatränke	1.500	300	Manatrank (1)	Sumpflilie (1)	Phiole (1)		Starker Manatrank (1)
Braurezept für Almas Bestes	50	10	Knospende Heilpflanze (1)	Ampulle (1)			Almas Bestes (1)
Braurezept für „Blauen Wühlbock“	250	50	Saurer Apfel (1)	Knospendes Ogerblatt (1)	Phiole (1)		Apfelbräu „Blauer Wühlbock“ (1)
Braurezept für Stewarker Apfelessig	250	50	Saurer Apfel (1)	Phiole (1)	Dämonenkäppchen (1)		Stewarker Apfelessig (1)
Braurezept für Worgans Geheimreserve	250	50	Saurer Apfel (1)	Knospende Manapflanze (1)	Phiole (1)		Worgans Geheimreserve (1)

RUNEN, ZAUBER UND MAGISCHE ESSENZEN

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Altertümliche Schriften über die Quintessenz der Pein	nicht käuflich, Fundgegenstand		Rasender Tod (1)	Kristalliner Fokus (1)			Quintessenz des Leids (1)
Altertümliche Schriften über die Quintessenz des Grolls	nicht käuflich, Fundgegenstand		Essenz der Unsterblichkeit (1)	Kristalliner Fokus (1)			Quintessenz des Grolls (1)
Altertümliche Schriften über die Quintessenz des Hasses	nicht käuflich, Fundgegenstand		Beliars Blut (1)	Kristalliner Fokus (1)			Quintessenz des Hasses (1)
Altertümliche Schriften über die Quintessenz des Zorns	nicht käuflich, Fundgegenstand		Trunk des Eroberers (1)	Kristalliner Fokus (1)			Quintessenz des Zorns (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Kronstöckel (1)	Verwesende Hirnmasse (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Grauer Chitinpanzer (1)	Eisiges Herz (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Schattenhäubling (1)	Moorwespenstachel (1)	Waranzunge (1)	Phiole (1)	Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Sumpflilie (1)	Reißzahn eines Snappers (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Wolfszahn (1)	Blaubeeren (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Wildschweinhauer (1)	Snapperkraut (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Dämonenkäppchen (1)	Brauner Chitinpanzer (1)	Phiole (1)		Elixier des Meisterschützen (1)

RUNEN

Name	Kauf-preis	Verkaufs-preis	Effekt
Rune der Eisigen Macht	Questbelohnung		Friert Gegner ein
Rune der Kälte	Questbelohnung		Friert Gegner ein
Rune der Raserei	4.000	800	Setzt Kampfrausch frei
Rune der Wut	1.500	300	Setzt Kampfrausch frei
Rune der Wirbelnden Hand	11.750	2.350	Zeitlupe
Rune der Schnellen Hand	4.350	870	Zeitlupe
Rune der Sieben Winde	5.200	1.040	Sprint
Rune der Vier Winde	500	100	Sprint
Rune des Erdbebens	7.500	1.500	Wirft Gegner zu Boden
Rune des Erdstoßes	2.500	500	Wirft Gegner zu Boden

ZAUBER

Name	Kauf-preis	Verkaufs-preis	Effekt
Beißende Kälte	60	12	Beißende Kälte
Einäscherung	750	150	Einäscherung
Feuerball	100	20	Feuerball
Feuerpfeil	40	8	Feuerpfeil
Frostpfeil	40	8	Frostpfeil
Inferno	250	50	Inferno
Schinden	60	12	Schindender Blitz
Starre	250	50	Starre
Sturm der Qualen	250	50	Sturm der Qualen
Todesblitz	175	35	Todesblitz
Wildes Feuer	60	12	Lodernder Feuerpfeil

BESONDERE GEGENSTÄNDE

Name	Kauf-preis	Verkaufs-preis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Altertümliche Schriften über das Erwachen Innos' Zorns	17.500	3.500	Innos' Zorn (1)	Tränen Innos' (2)			Erwachter Zorn des Innos (1)
Altertümliche Schriften über das Schwert der Vergeltung	4.500	900	Magisches Erz (26)	Stahlbarren (18)	Rotes Erz (16)	Heilige Essenz (1)	Schwert der Vergeltung (1)
Altertümliche Schriften über den Bogen des Leids	1.000	200	Magisches Erz (12)	Kiste voller Ebenholz (1)	Rotes Erz (12)	Heilige Essenz (1)	Bogen des Leids (1)
Altertümliche Schriften über den Brennenden Rächer	17.500	3.500	Schwert der Vergel-tung (1)	Diamant (2)	Magisches Erz (4)	Rotes Erz (6)	Brennender Rächer (1)
Altertümliche Schriften über den Schild des Grolls	5.500	1.100	Magisches Erz (20)	Goldklumpen (15)	Rotes Erz (18)	Heilige Essenz (1)	Schild des Grolls (1)
Altertümliche Schriften über den Schmerzbringer	17.500	3.500	Bogen des Leids (1)	Kiste voller Ebenholz (30)			Schmerzbringer (1)
Altertümliche Schriften über die Ägide des Ingrimms	17.500	3.500	Schild des Grolls (1)	Schwarzer Diamant (6)	Magisches Erz (4)	Rotes Erz (6)	Ägide des Ingrimms (1)
Altertümliche Schriften über Innos' Zorn	6.000	1.200	Magisches Erz (16)	Stahlbarren (20)	Rotes Erz (15)	Heilige Essenz (1)	Innos' Zorn (1)
Ars Magica: Die Arkane Armbrust	1.750	350	Miliz-Armbrust (1)	Elixier der Dunklen Tränen (3)	Manapflanze (1)		Arkane Armbrust (1)
Ars Magica: Moorwespenpfeile	3.650	730	Jagdpfeil (100)	Riesenstachel (1)	Federn eines wilden Scavengers (1)		Moorwespenpfeil (100)
Ars Magica: Moorwespenpfeile	nicht käuflich, Fundgegenstand		Kriegspfeil (100)	Horn eines Schatten-läufers (1)	Federn eines urzeitli-chen Scavengers (1)		Leichte Frostpfeile (100)
Bauplan: Setarrifs Stolz	nicht käuflich, Fundgegenstand		Stahlbarren (8)	Schwarzer Diamant (6)	Magisches Erz (4)	Rotes Erz (6)	Setarrifs Stolz (1)
Bauplan: Veredelter Streitkol-ben	nicht käuflich, Fundgegenstand		Magisches Erz (8)	Goldklumpen (4)	Bartaxt (1)		Erzgeschmiedete Bartaxt (1)
Bogenpflege und Wartung	2.750	550	Elixier des Adlerau-ges (4)	Obsidian (5)	Beschädigter Wald-läuferbogen (1)		Waldläuferbogen (1)
Das Arsenal der Drachenjäger: Drachentöter-Bolzen	9.500	1.900	Belagerungsbolzen (25)	Magisches Erz (1)	Federn eines urzeitli-chen Scavengers (1)		Drachentöter-Bolzen (25)
Die Geheimnisse der Schmiede: Stahl	1.750	350	Eisenerz (2)	Kohle (1)			Stahlbarren (1)
Die Geheimnisse der Schmiede-kunst: Das Vulkanglas-Schwert	1.750	350	Eisenerz (24)	Obsidian (2)	Knospende Ma-napflanze (2)		Vulkanglas-Schwert (1)
Die Geheimnisse der Schmie-dekunst: Die Arenaklinge des Feuers	2.500	500	Eisenerz (6)	Rubin (1)	Altes Schwert (1)		Feuerklinge (1)
Die Geheimnisse der Schmiede-kunst: Die Drachenaxt	12.000	2.400	Schwefel (45)	Feuerdrüse (10)	Geflügelte Axt (1)	Diamant (1)	Drachenaxt (1)
Die Geheimnisse der Schmiede-kunst: Die Klinge des Schwert-magiers	3.000	600	Stahlbarren (15)	Elixier des Helden-muts (5)			Klinge des Schwertma-giers (1)
Die Geheimnisse der Schmiede-kunst: Die Meisterklinge	3.400	680	Bidenhänder (1)	Elixier der Stärke (2)			Meisterklinge (1)
Die Geheimnisse des Erzes: Der Streitkolben	3.000	600	Magisches Erz (8)	Goldklumpen (4)	Streitkolben (1)		Erzgeschmiedeter Streitkolben (1)
Die Geheimnisse des Erzes: Die Bartaxt	11.000	2.200	Magisches Erz (8)	Stahlbarren (6)	Bartaxt (1)		Erzgeschmiedete Bartaxt (1)

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 3 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 4 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Die Geheimnisse des Erzes: Geschmeide	3.750	750	Magisches Erz (2)	Rubin (1)			Erz-Amulett (1)
Die Kultur der Silbersee-Orks: Die Armschienen des Schamanen	2.000	400	Eisenerz (24)	Rubin (1)	Niederes Elixier des Adlerauges (4)		Armschienen des Schamanen (1)
Die Kunst des Krieges: Feuerpfeile	1.550	310	Pfeil (100)	Federn eines wilden Scavengers (1)			Feuerpfeil (100)
Die Pflege und Restauration von Antiquitäten	3.600	720	Magisches Erz (2)	Goldklumpen (4)	Stahlbarren (12)	Teile einer antiken Armbrust (2)	Antike Armbrust (1)
Exotische Waffen: Die Minecrawler-Armbrust	2.200	440	Minecrawler-Mandibeln (20)	Obsidian (8)			Minecrawler-Armbrust (1)
Geächtete Waffen: Sägezahnbolzen	2.900	580	Bolzen (25)	Federn eines wilden Scavengers (1)			Sägezahnbolzen (25)
Vis Vilas: Baelithai	nicht käuflich, Fundgegenstand		Kriegspfeil (100)	Rotes Erz (1)	Federn eines urzeitlichen Scavengers (1)		Baelith (100)
Wahre Kunst: Setarrifische Tuchrüstung	1.500	300	Setarrifische Seide (10)	Diamant (2)	Rubin (2)	Smaragd (2)	Setarrifische Tuchrüstung (1)
Werkzeuge der Ordnung: Lurkerbolzen	2.950	590	Schwerer Bolzen (25)	Lurkerkrallen (1)	Federn eines wilden Scavengers (1)		Lurkerbolzen (25)
Xardas' Notizen: Geätzte Runen	nicht käuflich, Fundgegenstand		Myrtanischer Lederkürass (1)	Dunkles Erz (20)	Essenz des Schmerzes (13)	Quintessenz des Leids (2)	Runengeätzter Myrtanischer Lederkürass (1)
Xardas' Notizen: Runische Gravuren, Teil I	nicht käuflich, Fundgegenstand		Myrtanischer Plattenpanzer (1)	Dunkles Erz (20)	Essenz des Schmerzes (13)	Quintessenz des Zorns (2)	Runengravierter Myrtanischer Plattenpanzer (1)
Xardas' Notizen: Runische Gravuren, Teil II	nicht käuflich, Fundgegenstand		Myrtanischer Prunkharnisch (1)	Dunkles Erz (20)	Essenz des Schmerzes (13)	Quintessenz des Grolls (2)	Runengravierter Myrtanischer Prunkharnisch (1)
Xardas' Notizen: Runische Stickereien	nicht käuflich, Fundgegenstand		Myrtanische Kriegsrobe (1)	Dunkles Erz (20)	Essenz des Schmerzes (13)	Quintessenz des Hasses (2)	Runenbestickte Myrtanische Kriegsrobe (1)

KOCHREZEPTE

Name	Kaufpreis	Verkaufspreis	Zutat 1 (Stückzahl in Klammern)	Zutat 2 (Stückzahl in Klammern)	Ergebnis (Stückzahl in Klammern)
Kochrezept für Brackwassersuppe	35	7	Muffiges Fleisch (1)	Knoblauch (3)	Brackwassersuppe (1)
Kochrezept für Feurige Schenkel	40	8	Feuerwaran-Schenkel (1)	Roter Tränenpfeffer (2)	Feuriger Schenkel (1)
Kochrezept für Fleischragout	10	2	Zartes Fleisch (1)	Thymian (1)	Fleischragout (1)
Kochrezept für Fleischwanzenragout	75	15	Wanzenfleisch (2)	Getrocknete Pilze (1)	Fleischwanzenragout (1)
Kochrezept für Gegrilltes Fleisch	nicht käuflich, Fundgegenstand		Sehniges Fleisch (1)		Gegrilltes Fleisch (1)
Kochrezept für Gegrilltes Minecrawler-Fleisch	50	10	Minecrawler-Fleisch (1)		Gegrilltes Minecrawler-Fleisch (1)
Kochrezept für Gegrilltes Wild	25	5	Wildbret (1)	Knoblauch (1)	Gegrilltes Wild (1)
Kochrezept für Schattenläufer-Steak	45	9	Schattenläuferfleisch (1)	Roter Tränenpfeffer (1)	Schattenläufer-Steak (1)
Kochrezept für Stewarker Schmortopf	20	4	Saftiges Fleisch (1)	Saurer Apfel (1)	Stewarker Schmortopf (1)



FEURIG | Im späteren Verlauf können Sie mächtige magische Waffen herstellen.

ALCHEMIST | Starke Elixiere erfordern oft ausgefallene Zutaten und das richtige Behältnis.

ARCANIA: GOTHIC 4

Die Händler von Argaan

Von: Daniel Rückleben

In Argaan bieten jede Menge Händler ihre Waren an – mit unserer Liste behalten Sie den Überblick, was es wo zu welchem Preis zu kaufen gibt.



SHOPPINGTOUR | In **Gothic 4** haben die Händler rund um die Uhr geöffnet, unrealistisch, aber praktisch für Sie.

SÜD-STEWARK

Name	Preis	Effekt/Zweck
Ulfrich		
Rune der vier Winde	500	Schnellere Fortbewegung
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Ampulle	15	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Armschienen des Lehrlings	100	+7 Mana, +2 Magiekraft
Rezept für das Niedere Elixier des Heldenmuts	1.200	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Gurke	2	+10 Lebensenergie
Niederes Elixier der Stärke	250	+40 Ausdauerregeneration (30 Sek.), +5 Nahkampfkraft (60 Sek.)
Knospendes Ogerblatt	25	Handwerksgegenstand
Dämonenkäppchen	20	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Knospende Heilpflanze	15	Handwerksgegenstand
Murdra		
Geringer Ausdauertrank	130	+60 Ausdauer
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Messingring	50	+5 Magiekraft
Rezept für Fleischragout	10	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Handwerksgegenstand
Karotte	2	+8 Lebensenergie
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Sehniges Fleisch	5	Handwerksgegenstand
Apfel	2	+5 Lebensenergie
Phiole	2	Handwerksgegenstand
Geringer Manatrank	130	+60 Mana
Geringer Heiltrank	100	+60 Lebensenergie
Pfeil	1	Munition

NORD-STEWARK

Name	Preis	Effekt/Zweck
Ingor		
Getrocknete Kräuter	20	Handwerksgegenstand
Apfel	2	+5 Lebensenergie
Gurke	2	+10 Lebensenergie
Geringer Ausdauertrank	130	+60 Ausdauer
Fleischragout	4	+14 Lebensenergie
Saurer Apfel	4	+10 Lebensenergie
Worgan		
Rezept für Geringe Heiltränke	250	Handwerksgegenstand
Rezept für Nachtaugenelixier	50	Handwerksgegenstand
Ampulle	15	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Leuchtendes Amulett	50	+4 Mana, +1 Manaregeneration
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Dämonenkäppchen	20	Handwerksgegenstand
Sonnenbeere	15	Handwerksgegenstand
Knospende Manapflanze	20	Handwerksgegenstand
Knospende Heilpflanze	15	Handwerksgegenstand
Niederes Elixier des Adlerauges	250	+40 Lebensregeneration (30 Sek.), +40 Manaregenaration (30 Sek.), +3 Fernkampfkraft (60 Sek.)
Steinhaut-Elixier	100	+50 Rüstung (60 Sek.), +30 Lebensenergieregeneration (30 Sek.)
Niederes Elixier der Stärke	250	+40 Ausdauerregeneration (30 Sek.), +5 Nahkampfkraft (60 Sek.)

Geringer Manatrank	130	+60 Mana
Geringer Heiltrank	100	+60 Lebensenergie
Geringer Ausdauertrank	130	+60 Ausdauer
Rhonda		
Altes Schwert	10	10 Nahkampfkraft (Einhänder)
Bauplan: Die Arenaklinge des Feuers	2.500	Handwerksgegenstand
Bemalter Schild	150	25 Rüstung, +1 Lebensenergieregeneration, +1 Fernkraft
Bauplan: Das Vulkanglas-Schwert	1.750	Handwerksgegenstand
Lederhelm	100	20 Rüstung, +2 Ausdauerregeneration
Morgenstern	75	15 Nahkampfkraft
Rabenschnabel	100	16 Nahkampfkraft
Kohle	50	Handwerksgegenstand
Eisenerz	20	Handwerksgegenstand
Runder Holzschild	150	20 Rüstung
Elgan		
Lederhelm	100	20 Rüstung, +2 Ausdauerregeneration
Rezept für das Niedere Elixier des Heldenmuts	1.200	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Ausrüstung
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Getrocknete Kräuter	20	Handwerksgegenstand
Geringer Heiltranke	100	+60 Lebensenergie
Brot	2	+7 Lebensenergie
Rubin	400	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Saurer Apfel	4	+10 Lebensenergie
Hirbo		
Getrocknete Kräuter	20	Handwerksgegenstand
Apfel	2	+5 Lebensenergie
Brot	2	+7 Lebensenergie
Saftiges Fleisch	2	Handwerksgegenstand
Gewürze	10	Handwerksgegenstand
Saurer Apfel	4	+10 Lebensenergie
Gerrick		
Molerat-Armschienen	200	+2 Fernkampfkraft, +1 Lebensregeneration
Wolkenleserring	200	+7 Magiekraft, +5 Mana
Sternenamulett	2.000	+15 Lebensenergie, +10 Mana, +10 Rüstung, +4 Magiekraft, +2 Manaregeneration, +1 Lebensenergieregeneration
Zauber: Beißende Kälte	60	27 Schaden, 35% Verlangsamung (10 Sek.)
Zauber: Schinden	60	18 Schaden, Elektrisiert (4 Sek.)
Zauber: Wildes Feuer	60	22 Schaden, 15 Schaden (4 Sek.)
Elixier der Dunklen Tränen	250	+60 Manaregeneration (30 Sek.), +6 Magiekraft (60 Sek.), -20 Rüstung (60 Sek.)
Orkzahn-Talisman	175	+7 Mana
Goblin-Armschienen	75	+15 Lebensenergie, +4 Mana, +2 Lebensenergieregeneration, +2 Magiekraft

DSCHUNGEL

Name	Preis	Effekt/Zweck
Jabo		
Rune des Erdbebens	7.500	Flächenschaden
Rune der Schnellen Hand	4.350	Zeitlupeneffekt
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Große Manapflanze	165	Handwerksgegenstand
Gereifte Heilpflanze	150	Handwerksgegenstand
Drachenorchidee	60	Handwerksgegenstand
Dschungelkraut	55	Handwerksgegenstand
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Bauplan: Pflege und Restauration von Antiquitäten	3.600	Handwerksgegenstand
Bauplan: Geschmeide	3.750	Handwerksgegenstand
Bauplan: Stahl	1.750	Handwerksgegenstand
Zauber: Inferno	250	141 Flächenschaden, 38 Schaden (4 Sek.)
Zauber: Sturm der Qualen	250	70 Schaden, Elektrisiert (4 Sek.)
Zauber: Starre	250	117 Schaden, Einfrieren (15 Sek.)
Harnisch des Behüters	4.500	120 Rüstung, +45 Lebensenergie, +20 Ausdauer, +5 Lebensenergieregeneration, +5 Ausdauerregeneration, +4 Nahkampfkraft

BURG SILBERSEE

Name	Preis	Effekt/Zweck
Welgard		
Bauplan: Lurkerbolzen	2.950	Handwerksgegenstand
Bauplan: Meisterklinge	3.400	Handwerksgegenstand
Eichenschild	250	30 Rüstung, +8 Mana, +3 Magiekraft
Langschwert	275	20 Nahkampfkraft, +10 Ausdauer
Bauplan: Die Armschienen des Schamanen	2.000	Handwerksgegenstand
Rezept für das Niedere Elixier der Stärke	650	Handwerksgegenstand
Stewarker Lederharnisch	2.000	50 Rüstung, +15 Lebensenergie, +15 Mana, +5 Lebensenergieregeneration, +2 Fernkampfkraft
Stewarker Plattenpanzer	2.000	75 Rüstung, +25 Lebensenergie, +3 Ausdauerregeneration, +2 Lebensenergieregeneration
Stewarker Gelehrtenrobe	2.000	25 Rüstung, +25 Mana, +6 Manaregeneration, +4 Lebensenergieregeneration, +4 Magiekraft
Stewarker Schaller	200	25 Rüstung, +5 Mana, +2 Nahkampfkraft
Pfeil	1	Munition
Stewark-Schild	150	50 Rüstung, +8 Lebensenergie
Stahlbarren	75	Handwerksgegenstand
Henkersaxt	250	29 Nahkampfkraft
Streitkolben	275	22 Nahkampfkraft

Ritterschwert	250	27 Nahkampfkraft, +15 Ausdauer
Kohle	50	Handwerksgegenstand
Eisenerz	20	Handwerksgegenstand
Bauplan: Stahl	1.750	Handwerksgegenstand
Gunda		
Rezept für Ausdauer-tränke	750	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Ausrüstung
Wolkenleserring	200	+7 Magiekraft, +5 Mana
Rezept für Heiltränke	600	Handwerksgegenstand
Rezept für Gegrilltes Wild	25	Handwerksgegenstand
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft
Kriegsbogen	200	17 Fernkampfkraft
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Wildbret	8	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Ampulle	15	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Wanzenfleisch	5	Handwerksgegenstand
Rubinapfel	4	+12 Lebensenergie
Ausdauertrank	300	+100 Ausdauer
Manatrank	300	+100 Mana
Heiltrank	200	+100 Lebensenergie
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Rune des Erdstoßes	2.500	Flächenschaden
Sternenamulett	2.000	+15 Lebensenergie, +10 Mana, +10 Rüstung, +4 Magiekraft, +2 Manaregeneration, +1 Lebensenergieregeneration
Zweiköpfiges Amulett	150	+20 Rüstung, +15 Lebensenergie, +15 Ausdauer, +15 Mana

SUMPF

Name	Preis	Effekt/Zweck
Mama Hooqua		
Bauplan: Moorwespen-pfeile	3.650	Handwerksgegenstand
Armschienen des Dickichts	200	+15 Lebensenergie, +15 Mana, +4 Fernkampfkraft, +2 Lebensenergieregeneration
Insignie des Duellanten	500	+15 Rüstung, +4 Nahkampfkraft, +4 Fernkampfkraft, +3 Manaregeneration
Arkaner Ring	250	+15 Mana, +15 Magiekraft
Eichenherzring	5.100	+20 Rüstung, +15 Lebensenergie, +5 Nahkampfkraft, +1 Lebensenergieregeneration
Rezept für das Elixier der Arkanen Macht	1.450	Handwerksgegenstand
Rezept für das Elixier des Heldenmuts	1.800	Handwerksgegenstand
Rezept für Starke Mana-tränke	1.500	Handwerksgegenstand
Ampulle	15	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Leinenbandagen	5	+250 Lebensenergie
Süßwurz	6	+17 Lebensenergie
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Ogerblatt	45	Handwerksgegenstand
Manapflanze	30	Handwerksgegenstand
Heilpflanze	25	Handwerksgegenstand
Starker Ausdauertrank	600	+140 Ausdauer
Starker Manatrank	600	+140 Mana
Starker Heiltrank	450	+140 Lebensenergie
Elixier des Adlerauges	500	+60 Manaregeneration (30 Sek.), +50 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +8 Fernkampfkraft (60 Sek.)
Elixier der Arkanen Macht	500	+90 Manaregeneration (30 Sek.), +9 Magiekraft (60 Sek.)
Elixier der Stärke	500	+60 Rüstung (60 Sek.), +50 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +8 Nahkampfkraft (60 Sek.)
Elixier des Heldenmuts	550	+60 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +40 Rüstung (60 Sek.), +6 Nahkampfkraft (60 Sek.), +6 Fernkampfkraft (60 Sek.), +6 Magiekraft (60 Sek.)
Rezept für Brackwasser-suppe	35	Handwerksgegenstand
Borran		
Rezept für das Elixier des Heldenmuts	1.800	Handwerksgegenstand
Hanfbandagen	1	+100 Lebensenergie
Heiltrank	200	+100 Lebensenergie
Rune des Erdstoßes	2.500	Flächenschaden
Bauplan: Sägezahnbolzen	2.900	Handwerksgegenstand
Langschild	400	65 Rüstung, +2 Ausdauerregeneration
Kriegshammer	500	33 Nahkampfkraft
Handaxt	425	23 Nahkampfkraft
Schwarzwasser-Armbrust	3.800	24 Fernkraft, +10 Lebensenergie, +10 Mana, +6 Magiekraft, +3 Manaregeneration
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Rezept für Starke Heil-tränke	1.250	Handwerksgegenstand
Bauplan: Stahl	1.750	Handwerksgegenstand
Bauplan: Die Klinge des Schwertmagiers	3.000	Handwerksgegenstand
Zauber: Todesblitz	175	30 Schaden, Elektrisiert (4 Sek.)
Fackel	3	Handwerksgegenstand
Lederner Kammhelm	225	35 Rüstung, +4 Fernkampfkraft, +1 Manaregeneration
Armschienen der Gene-sung	500	+15 Lebensenergie, +2 Lebensenergieregeneration
Keule des Häuptlings	50	13 Nahkampfkraft

Goblinschild	325	45 Rüstung, +15 Ausdauer, +8 Lebensenergie, +4 Nahkampfkraft, +1 Lebensregeneration
Blutfliegen-Armschienen	300	+10 Rüstung, +8 Lebensenergie, +8 Mana, +3 Ausdauerregeneration, +3 Nahkampfkraft, +3 Fernkampfkraft, +2 Lebensenergieregeneration
Waldläuferring	200	+10 Rüstung, +5 Fernkampfkraft
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft

Leinenbandagen	5	+250 Lebensenergie
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft
Starker Ausdauertrank	600	+140 Ausdauer
Starker Manatrank	600	+140 Mana
Starker Heiltrank	450	+140 Lebensenergie
Muffiges Fleisch	4	Handwerksgegenstand
Roter Tränenpfeffer	2	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Bauplan: Die Drachenaxt	12.000	Handwerksgegenstand

KLOSTER

Name	Preis	Effekt/Zweck
Caldar		
Sense	15	6 Nahkampfkraft
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Korshaan-Schild	800	75 Rüstung, +25 Ausdauer, +15 Lebensenergie
Streithammer	475	24 Nahkampfkraft
Knochenbogen	4.000	28 Fernkampfkraft, +20 Lebensenergie, +2 Lebensenergieregeneration
Ring der Weitsicht	4.350	+30 Rüstung, +20 Lebensenergie, +20 Mana, +8 Fernkampfkraft, +3 Nahkampfkraft, +3 Magiekraft
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Bauplan: Pflege und Restauration von Antiquitäten	3.600	Handwerksgegenstand
Bauplan: Geschmeide	3.750	Handwerksgegenstand
Bauplan: Stahl	1.750	Handwerksgegenstand
Zauber: Inferno	250	141 Flächenschaden, 38 Schaden (4 Sek.)
Zauber: Sturm der Qualen	250	70 Schaden, Elektrisiert (4 Sek.)
Zauber: Starre	250	117 Schaden, Einfrieren (15 Sek.)
Harnisch des Behüters	4.500	120 Rüstung, +45 Lebensenergie, +20 Ausdauer, +5 Lebensenergieregeneration, +5 Ausdauerregeneration, +4 Nahkampfkraft
Lederpanzer des Jägers	4.500	90 Rüstung, +25 Lebensenergie, +25 Mana, +5 Fernkampfkraft, +4 Manaregeneration, +3 Lebensenergieregeneration
Robe des Aspiranten	4.500	50 Rüstung, +55 Mana, +10 Manaregeneration, +5 Magiekraft
Fackel	3	Ausrüstung
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Setarrifischer Nasenhelm	2.800	40 Rüstung, +10 Mana, +5 Fernkampfkraft
Rezept für feurige Schenkel	40	Handwerksgegenstand

SETARRIFISCHES FLÜCHTLINGSLAGER

Name	Preis	Effekt/Zweck
Thor		
Bartaxt	175	17 Nahkampfkraft
Streitkolben	275	22 Nahkampfkraft
Geflügelte Axt	600	43 Nahkampfkraft
Schwefel	250	Handwerksgegenstand
Runde des Erdbebens	7.500	Flächenschaden
Rune der Sieben Winde	5.200	Schnellere Fortbewegung
Rezept für das Elixier der Wirbelnden Hand	4.250	Handwerksgegenstand
Rezept für das Eisenbalg-Elixier	2.250	Handwerksgegenstand
Rezept für Mächtige Ausdauertränke	3.850	Handwerksgegenstand
Rezept für Mächtige Manatränke	3.850	Handwerksgegenstand
Obsidian-Armschienen	600	+20 Lebensenergie, +7 Nahkampfkraft, +2 Lebensenergieregeneration
Langspitzschild	475	45 Rüstung, +5 Magiekraft
Lurker-Talisman	500	+20 Lebensenergie, +4 Nahkampfkraft, +3 Ausdauerregeneration
Ring des Hohepriesters	900	+22 Magiekraft, +20 Mana, +2 Manaregeneration
Wallbrecher	600	35 Nahkampfkraft, +30 Ausdauer, +7 Fernkampfkraft
Vollstrecker-Armbrust	4.750	30 Fernkampfkraft, +20 Mana, +7 Magiekraft, +4 Manaregeneration
Urzeit-Scavenger-Federn	45	Handwerksgegenstand
Scavenger-Federn	10	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft
Rezept für feurige Schenkel	40	Handwerksgegenstand
Rezept für Schattenläufer-Steak	45	Handwerksgegenstand
Rezept für Mächtige Heiltränke	3.500	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Ausrüstung
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand

Leinenbandagen	5	+250 Lebensenergie
Rezept für gegrilltes Minecrawler-Fleisch	50	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Roter Tränenpfeffer	2	Handwerksgegenstand
Schattenläuferfleisch	12	Handwerksgegenstand
Dschungelkraut	55	Handwerksgegenstand
Potenter Ausdauertrank	1.050	+200 Ausdauer
Potenter Manatrank	1.050	+200 Mana
Potenter Heiltrank	800	+200 Lebensenergie
Setarrifische Kriegshaube	3.150	20 Rüstung, +15 Mana, +8 Magiekraft, +7 Manaregeneration
Kriegspfeil	1	+10 Fernkampfkraft
Handaxt	425	23 Nahkampfkraft
Kohle	50	Handwerksgegenstand
Eisenerz	20	Handwerksgegenstand

THORNIARA

Name	Preis	Effekt/Zweck
Haggir		
Bauplan: Drachentöter-Bolzen	9.500	Handwerksgegenstand
Verstärkte Lederne Beckenhaube	2.250	60 Rüstung, +10 Fernkampfkraft
Urzeit-Scavenger-Feder	45	Handwerksgegenstand
Pfeil	1	Munition
Jagdpfeil	3	+4 Fernkampfkraft
Bauplan: Die Drachenaxt	12.000	Handwerksgegenstand
Fackel	3	Ausrüstung
Thorniarischer Schild	1.750	100 Rüstung, +30 Lebensenergie, +30 Ausdauer
Stahlbarren	75	Handwerksgegenstand
Erzgeschmiedete Bartaxt	2.100	37 Nahkampfkraft, +10 Lebensenergie, +10 Ausdauer, +2 Lebensenergieregeneration
Kriegspfeil	1	+10 Fernkampfkraft
Thom		
Mächtiger Ausdauertrank	1.750	+350 Ausdauer
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Rezept für das Hohe Elixier des Adlerauges	4.200	Handwerksgegenstand
Rezept für das Hohe Elixier des Heldenmuts	4.600	Handwerksgegenstand
Rezept für das Hohe Elixier der Stärke	4.250	Handwerksgegenstand
Zauber: Starre	250	188 Schaden, Einfrieren (15 Sek.)
Zauber: Inferno	250	225 Flächenschaden, 60 Schaden (4 Sek.)
Zauber: Sturm der Qualen	250	113 Schaden, Kettenblitz (4 Sek.)
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Seidenbandagen	30	+500 Lebensenergie
Mächtiger Manatrank	1.750	+350 Mana
Mächtiger Heiltrank	1.500	+350 Lebensenergie

Drachenorchidee	60	Handwerksgegenstand
Dschungelkraut	55	Handwerksgegenstand
Fliegenpilz	140	Handwerksgegenstand
Kronstöckel	225	Handwerksgegenstand
Gereiftes Ogerblatt	175	Handwerksgegenstand
Große Manapflanze	165	Handwerksgegenstand
Gereifte Heilpflanze	150	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Rigo		
Rune des Erdbebens	7.500	Flächenschaden
Rezept für das Elixier der Wirbelnden Hand	4.250	Handwerksgegenstand
Bauanleitung: Die Bartaxt	11.000	Handwerksgegenstand
Rezept für das Hohe Elixier der Arkanen Macht	4.300	Handwerksgegenstand
Roter Tränenpfeffer	2	Handwerksgegenstand
Knoblauch	2	Handwerksgegenstand
Gewürze	10	Handwerksgegenstand
Getrocknete Pilze	8	Handwerksgegenstand
Rotbeeren	14	+25 Lebensenergie
Rote Paprika	14	+26 Lebensenergie
Cera		
Mächtiger Ausdauertrank	1.750	+350 Ausdauer
Rezept für das Elixier der Wirbelnden Hand	4.250	Handwerksgegenstand
Bauchige Phiole	35	Handwerksgegenstand
Bleiglas-Phiole	35	Handwerksgegenstand
Hohes Elixier des Adlerauges	1.350	+100 Manaregeneration (30 Sek.), +70 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +18 Fernkampfkraft (60 Sek.)
Hohes Elixier der Stärke	1.250	+120 Rüstung (60 Sek.), +80 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), +14 Nahkampfkraft (60 Sek.)
Hohes Elixier der Arkanen Macht	1.475	+140 Manaregeneration (30 Sek.), +15 Magiekraft (60 Sek.)
Essenz der Unsterblichkeit	2.250	+300 Rüstung (60 Sek.), +120 Lebensenergieregeneration (30 Sek.), -8 Nahkampfkraft (60 Sek.), -8 Fernkampfkraft (60 Sek.), -8 Magiekraft (60 Sek.)
Zauber: Sturm der Qualen	250	113 Schaden, Kettenblitz (4 Sek.)
Zauber: Inferno	250	225 Flächenschaden, 60 Schaden (4 Sek.)
Zauber: Starre	250	188 Schaden, Einfrieren (15 Sek.)
Fackel	3	Ausrüstung
Gravierte Phiole	30	Handwerksgegenstand
Geschliffene Phiole	25	Handwerksgegenstand
Phiole	20	Handwerksgegenstand
Seidenbandagen	30	+500 Lebensenergie
Getrocknete Pilze	8	Handwerksgegenstand
Gegrillter Hähnchenschenkel	16	+25 Lebensenergie
Rote Paprika	14	+26 Lebensenergie
Mächtiger Manatrank	1.750	+350 Mana
Mächtiger Heiltrank	1.500	+350 Lebensenergie
Kriegspfeil	1	+10 Fernkampfkraft